CADOX !! le CD PRO PINBALL II

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES

Captain Igloo, le poisson d'avril de Mr Freeze

EXCLUSIF ! LA CAMÉRA GAME BOY AU BANC D'ESSAI

C'EST OFFICIEL! LA GAME BOY COULEUR ARRIVE!

BATMAN ET ROBIN

BOUFFENT DU MR FREEZE (PS)

PDA l'accessoire qui va booster votre Playstation

SALON DE L'ARCADE AU JAPON toutes les nouveautés 98

LES ROIS DE LA GLISSE !

Playstation

SNOW RACER 98

Nintendo 64

1080° SNOWBOARDING

Playstation

CHILL

N° 75 AVRIL 1998 39 F BELGIQUE 285 FB SUISSE 1 FS ESPAGNE 1220 PTAS MAROC 75 DH ITALIE 10.600 L CANADA 10,25 $ ISSN 1162-8809

T 6745 - 75 - 39,00 F

GRAN TURISMO, LOGO GRAN TURISMO © SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. TOUS DROITS RESERVES

CONCOURS GRAN TURISMO™

CE N'EST PAS PARCE QUE LE JEU S'APPELLE GRAN TURISMO™ QU'ON VA VOUS FAIRE GAGNER UNE CARAVANE.

Rendez-vous sur la Powerline ou le 36 15 PlayStation

GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

http://www.playstation-europe.com

POWERLINE
08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

3615 PlayStation
Le service Minitel officiel de la PlayStation*

PlayStation™

QU

LES

Avril, c'est
moins con
"Poisson d
et on n'y pe
plutôt bonn
(Saturn), 10
toutes les c
d'avril, c'es
puisque no
previews, n
d'autres ch
dépote, et c

P.102

P.112

P.124

QUOI DE NEUF CE MOIS-CI?

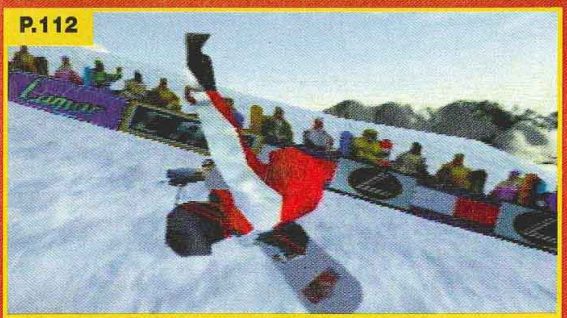
LES NOUVEAUTÉS DU MOIS

Avril, c'est le mois des poissons. Le mois de mai aussi, mais c'est moins connu du grand public. En effet, il est de coutume de dire "Poisson d'avril !" et non pas "Poisson de mai !"... C'est comme ça, et on n'y peut rien ! En ce mois d'avril donc, la pêche aux jeux est plutôt bonne, que ce soit en officiel ou en import. Burning Rangers (Saturn), 1080° Snowboarding (N64) ou Diablo (PS) : il y en a pour toutes les consoles et tous les goûts. Pas de jaloux ! Mais le mois d'avril, c'est aussi une grande date dans l'histoire de Consoles+, puisque nous avons décidé de rafraîchir les News. Désormais, previews, news BD, vidéo, jeux de rôle, développements, et bien d'autres choses seront regroupés en une seule rubrique. Voilà qui dépote, et ce n'est pas un poisson d'avril !

P.102

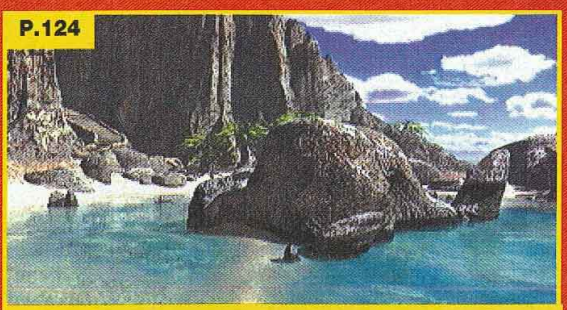
Diablo sur Playstation.

P.112



1080° Snowboarding sur Nintendo 64.

P.124



Riven sur Playstation.

TESTS, MODE D'EMPLOI

L'écran-titre des jeux a été remplacé depuis quelques numéros par un drapeau. Celui-ci vous signale l'origine du jeu : France, Japon ou USA (et donc s'il s'agit d'une sortie officielle ou en import).

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

Nous vous indiquons également la langue employée pour les textes et les voix, car cela peut avoir son importance : un jeu japonais peut parfaitement offrir des textes ou des voix en anglais, par exemple.

CONSOLES+ D'OR

Le logo Consoles+ d'Or est la récompense majeure qu'un jeu peut obtenir. Ces titres sont rares, exceptionnels : on en dénombre quelques-uns seulement chaque année. A posséder impérativement.

MÉGA HIT

Ce logo signifie que Consoles+ classe parmi les meilleurs le jeu qui en bénéficie. Si le genre vous plaît, ruez-vous dessus.

CODE DES PRIX

A : jusqu'à 99 francs
(qui a écrit une telle bêtise ?!)
B : de 100 à 199 francs
C : de 200 à 299 francs
D : de 300 à 399 francs
E : de 400 à 499 francs
F : de 500 à 999 francs
G : de 1000 à 1499 francs
H : plus de 1500 francs
I : comme Mission Impossible
K : boukadin
X : Pour les plus âgés d'entre vous
Z : comme les Zanimaux

SOMMAIRE

8 TROMBINO
Pas un de nos déplacements, pas un de nos gestes n'échappent à Big Brother. Nous sommes constamment surveillés... la preuve !

12 JAPON
Ce mois-ci, l'actualité principale concerne le plus grand salon des jeux d'arcade, l'AOU. Images exclusives et premières impressions...

64 ANIMÉ+
Les nouveautés mangas du mois, épilées poil par poil, par l'immonde Panda.

72 NEWS
Dès ce numéro, les news s'étendent sur des dizaines de pages et regroupent désormais les previews ! C'est le "plus" de Consoles...

94 BANC D'ESSAI
Encore tout chaud du Japon, nous avons testé le dernier gadget de Nintendo : la Pocket Camera.

98 TESTS
Avril est le mois de la glisse : Snow Racer 98 (PS), Chill (PS) et 1080° Snowboarding (N64) dévalent les pentes. Sortent également Pitfall 3D (PS), Burning Rangers (Saturn) et Deathtrap Dungeon (PS)...

158 TIPS 158
Switch a quitté sa copine depuis qu'il a croisé une voiture en rollers ! Un terrible choc qui vaut son pesant de Tips...

166 ARCADE
Samurai Spirit 64 enfin dans les salles d'arcade ! Photos et impressions de notre spécialiste maison.

170 COURRIER
Le saut à l'élastique sans élastique... vous avez déjà essayé ? Bomboy en a fait la douloureuse expérience.

178 PA
Playstation, Saturn, Game Boy, grille-pain, écrous... c'est encore mieux que Casto !

DES TESTS QUI SENTENT LE POISSON

10808 SNOWBOARDING (Nintendo 64)	112
BLAZE AND BLADE (Playstation)	152
BRAHMA FORCE (Playstation)	106
BURNING RANGERS (Saturn)	136
CHAOS SEED (Saturn)	146
CHILL (Playstation)	132
CHORO Q3 (Playstation)	142
DARK OMEN (Playstation)	120
DEATHTRAP DUNGEON (Playstation)	128
DIABLO (Playstation)	102
INDY 500 (Playstation)	135
JET RIDER II (Playstation)	134
LANGRISSER DRAMATIC EDITION (Saturn)	123
NEED FOR SPEED 3 (Playstation)	116
NEWMANHAAS (Playstation)	150
NHL FACE OFF 98 (Playstation)	140
NINJA TENCHU (Playstation)	101
PITFALL 3D (Playstation)	108
RASCAL (Playstation)	154
REBOOT (Playstation)	144
RIVEN (Playstation)	124
WITHE WITCH (Saturn)	131
SNOW RACER 98 (Playstation)	98
SOKYU GORENTAÏ (Saturn)	147
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM (Playstation)	122
X-MEN VS STREET FIGHTER (Playstation)	126
XENOGEARS (Playstation)	148

REMERCIEMENTS :
ADGG, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Kai's Power Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia.

COPYRIGHT COUVERTURE : Batman, Robin and all related characters names and indicia trademarks of D.C. Comics ©1998. Acclaim Ent. ©1998. Warner ©1998.

P.108

Pitfall 3D (PS) est l'adaptation d'un jeu sorti il y a plus de dix ans sur Atari 2600. Alors, est-ce toujours dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes ?

P.136

Le jeu le plus chaud de l'histoire des jeux vidéo arrive sur Saturn. Dans Burning Rangers, n'est pas pompier qui veut !

P.12

Comme ch
a eu lieu a
plus grand
l'arcade :
Compte-re
détaillé d'
événemen
attendus d

P.128

Ian Livingstone, auteur des "livres dont vous êtes le héros" s'attaque au jeu vidéo avec Deathtrap Dungeon. "Énigmangoissant" !

P.12

Comme chaque année, a eu lieu au Japon le plus grand salon de l'arcade : l'AOU. Compte-rendu détaillé d'un des événements les plus attendus de l'année.

P.98,112,132

Trois jeux de snowboard testés en un seul mois ! Snow Racer 98 (PS), 1080° Snowborading (N64) et Chill (PS). Auquel la première place ?

P.116

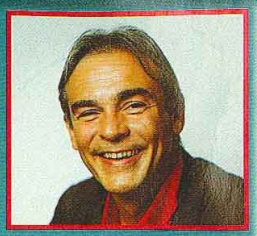
Need for Speed 3 (PS). Electronic Arts s'est décidé à passer à la vitesse supérieure.

Ce numéro 75 de Consoles+ comporte un CD audio Pro Pinbal qui ne peut être vendu séparément.

NOTE SUR LES NOTES !

Notre nouveau système de notation est en vigueur depuis quelques mois maintenant, mais on vous le rappelle, ça ne peut pas faire de mal. Seuls les Méga Hits et Consoles+ d'Or disposent d'une note supérieure à 90%, et ils sont rares ! Les jeux notés entre 85 et 89% sont de très bons jeux auxquels il manque un petit quelque chose pour devenir des Méga Hits. Les jeux notés entre 80 et 84% sont des titres moyens qui peuvent néanmoins intéresser les inconditionnels du genre. De 75 à 79%, le jeu n'est pas une grande réussite, sans être pour autant une grosse daube. En-dessous de 75%, inutile de chercher les jeux dans les boutiques, Ze Killer les a mangés !

EDITO



Alors qu'il neigeait inlassablement sur Nagano, les jeux de glisse ont débarqué en force sur nos consoles. Les sportifs de la Playstation ne rateront pas Snow Racer 98, un jeu made in France. La Nintendo 64 n'offrant pas un grand choix aux amateurs de sport, ces derniers devraient faire un accueil chaleureux à 1080° Snowboarding, un excellent jeu développé par Nintendo. Entre les Jeux olympiques d'hiver et la Coupe du monde, 1998 est une année sportive. Il est clair que le foot va envahir toutes les consoles dans les prochains mois. J'espère que vous êtes en forme ! Mais n'oubliez pas qu'il y a une vie après le sport. En ce qui me concerne, je vais plutôt faire une cure de Diablo. La version Playstation a su conserver l'ambiance qui a fait le succès du titre sur PC.
Il est bon de bouger de temps en temps, aussi avons nous décidé de bousculer les news et les previews en les réunissant dans la même rubrique. Encore plus d'infos et de photos de jeux inédites... Tu le crois ça ?
Alain Huyghues-Lacour

L'adidas Equipment Solution est une chaussure de running super profil T très stable. E
pour accroître tes performances. Résultat, tu vas plus vite. Quel UE soit ton idé

G SUPER PROFIL T TRÈS STABLE. ELLE EST CONÇUE À PARTIR DU CONCEPT FEET YOU WEAR®
LUS VITE. QUEL UE SOIT TON IDÉE DE LA COURSE À PIED, VAS-Y, SORS ET ÉCLATE-TOI.

Vous le savez autant que nous, nous sommes constamment surveillés par de caméras placées à des endroits stratégiques de notre vie de tous les jours. Après une enquête minutieuse, nous sommes parvenus à trouver la plupart des caméras planquées dans les locaux de Consoles+. Voici pour vous un aperçu de ce que ça donne...

DANS LE DISTRIBUTEUR DE TWIX

La première caméra que nous avons dénichée était située dans la fente du monnayeur. Elle est destinée à surveiller les personnes qui achètent quelque chose à grignoter. Depuis peu, nous avons appris que le GIGN avait mis sous surveillance les Twix et le Balistos.
Un étrange individu en volerait **10 kilos** chaque jour. Ah bon ?

LA VIDÉO SUR

DANS LE MAC DE NIIICO

La deuxième caméra de surveillance était bien camouflée puisqu'elle se trouvait dans le Macintosh de Niiico, derrière un écran sans tain. On dit même qu'une autre caméra serait planquée entre les touches de son clavier, mais nous n'avons encore rien trouvé. De ce fait, son clavier n'a plus que cinq touches...
une bonne excuse pour rendre ses articles en retard !

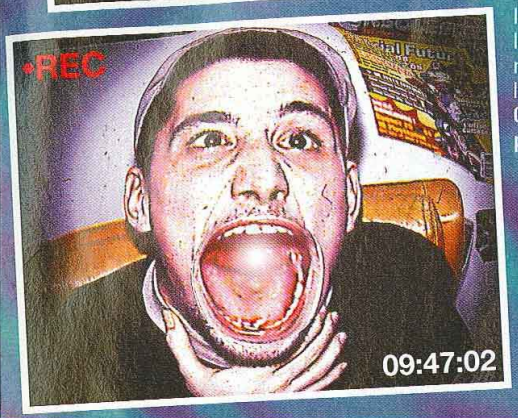
SOUS LE CASQUE DE GIA

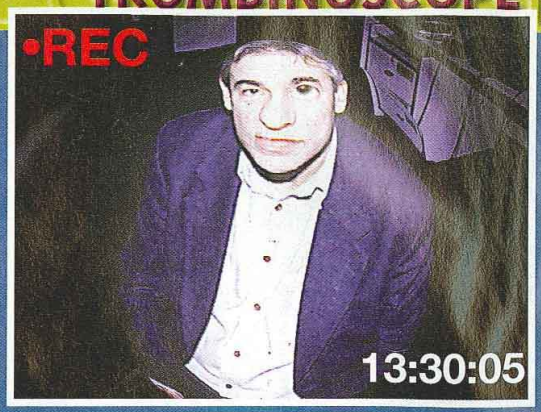
Sous ses airs de petite fille frêle et fragile, Gia est en fait un pilote de moto hors pair. Du Solex à la VMax en passant par le Peugeot 103 SP (bleu), le monde de la mécanique n'a plus de secret pour elle. C'est en venant à Consoles+, par une belle matinée d'avril, qu'elle a découvert la caméra fourrée dans son casque. En fait, c'est Switch qui lui a fait remarqué qu'elle avait quelque chose de noir planté au sommet de son crâne. Après deux heures d'efforts, la caméra a pu être dégagée à l'aide d'un pied de biche et d'une ventouse.

Elle est
nous
?

DANS UNE CANETTE DE KRO

La troisième caméra n'a pas été bien difficile à trouver. Elle était glissée dans le goulot d'une canette de Kro. Spy l'a trouvée facilement, car quelque chose bloquait l'arrivée du précieux liquide dans son gosier : le débit n'était pas le même qu'à l'accoutumée.
On ne la lui fait pas au Spy !





DANS LE DR MARIO

Découvrir la dernière caméra a été un jeu d'enfant : elle était planquée dans la cartouche du jeu Dr Mario sur Super Nintendo. C'est AHL qui l'a découverte alors qu'il était en train de battre (pour la première fois consécutive) l'ordinateur en mode Easy. Il s'est rendu compte qu'il était filmé à son insu quand, suite à un court-circuit entre la caméra et les Ep-roms de la cartouche de jeu, son image est apparue sur l'écran de télévision. AHL s'est écrié : "Tiens, un boss caché. Sale gueule, le mec...".

SURVEILLANCE

DE GIA

ait un pilote de
Peugeot 103
ecret pour elle.
d'avril, qu'elle a
t Switch qui lui
oir planté au
rts, la caméra
une ventouse.

Photo réalisée sans trucage

DANS LE SANDWICH DU PANDA

La quatrième caméra, c'est Panda qui l'a découverte lui-même, tout seul comme un grand. Vous le savez, chaque vendredi, il répond à vos questions concernant les jeux de rôle et les jeux d'aventure. Cependant, au vu de l'heure matinale à laquelle commence sa hot-line (14 heures), il n'a pas le temps de déjeuner et achète alors un sandwich à la boulangerie du coin. La caméra était habilement dissimulée entre la tranche de jambon et la feuille de salade à la sauce mayonnaise. C'est en croquant dedans que le Panda s'est rendu compte que ce n'était pas un cornichon.

VOICI L'IMAGE TELLE QUELLE EST APPARUE SUR L'ECRAN DU NOBLE AHL. VEUILLEZ NOUS EXCUSER POUR LA MAUVAISE QUALITE DE L'IMAGE...

Libérez la bête qui est en vous !

Ca y est ! Vous allez enfin pouvoir vous dépasser dans un jeu de baston. Avec Bloody Roar, on rugit de plaisir, ici chaque personnage se métamorphose en animal féroce et ce n'est pas de l'astrologie chinoise. En pleine action, transformez-vous en une véritable bête déchaînée pour mieux vaincre votre adversaire. Puissance, vitesse, intensité, après ça vous ne regarderez jamais plus un lapin de la même façon. Bloody Roar, tout simplement bestial !

Player One : 95% - PlayStation Mag : 8/10 - Joypad : 91%
Crazy Games : 8/10 - Consoles + : 93% - Mega Hit
CD Consoles : 5★/6 - Consoles News : 91% - Hit du mois
Total Play : 9/10

3615 VIRGIN GAMES* Astuces, infos, cadeaux.
08 36 68 94 95*
*2,23 F la minute

© 1998. Hudson Soft

© 1998. Hudson Soft Co. Ltd. Bloody Roar is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd. Portions. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment
© 1997 Eighting/Raising. Licenced and published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

Virgin INTERactive

http://www.virgininteractive.fr

PlayStation

HUDSON

REFLEXION FAITE

JAPON

AOU 98

Monologue pour Model 3

Les tendances du marché de l'arcade se concrétisent : les petites salles ne peuvent plus acheter les jeux devenus trop chers pour elles. Certains éditeurs sont au bord du gouffre pendant que Sega recueille les fruits de sa politique de grand bond en avant. Kagotani san

Même si Namco continue sa politique du tout Playstation avec son System 12, globalement, les éditeurs ayant investi dans les cartes compatibles Playstation veulent les abandonner. En effet, la différence entre jeux Model 3 et jeux non Model 3 est devenue trop importante. En attendant la Playstation 2, les éditeurs développent des cartes plus évoluées. Ainsi, Konami se lance sur ce marché, avec BattleTryst, un système bon marché. D'autres se dirigent vers une solution PC plus attrayante (Taito, SNK). Capcom est le premier éditeur à avoir abandonné le tout Playstation en concevant une carte maison plus évoluée pour son Star Gladiator 2. Il semble qu'il en est de même pour Arika.

Le PC s'en mêle...

Fini donc, pour la plupart, les System 11 ou 12, et bienvenue au PC dans le marché des cartes bon marché. 3D/fx, Power VR ou Intel, ces nouveaux processeurs permettent apparemment de répondre aux besoins financiers et techniques des éditeurs lancés à la poursuite de Sega. Taito est pour le moment le mieux parti avec sa Taitowolf, mais on trouve aussi SNK, Atari et Midway.
D'autres ont choisi le Model 2 ou le ST-V (Sega) qui sont bien rentabilisés. Parmi eux, on trouve Data East, Tecmo, Psikyo, Jaleco, Treasure, Kaneko, Eight-Raizing.
La grande nouvelle est venue d'Intel, qui prépare son entrée dans le monde de l'arcade en 98 aux côtés de son compère Microsoft ainsi que d'autres éditeurs venus du PC ou de l'industrie des parcs d'attraction.
Au programme : un Pentium II à 600 MHz et un coprocesseur 3D, le i740 3D, complément du premier qui tourne sur un port AGP. Ce monstre a été conçu par Lookeed-Martin (Model 2 entre autres). Ce i740 existe depuis pas mal d'années et avait été

Après les maisons, les écrans à plasma envahissent les salles d'arcade .

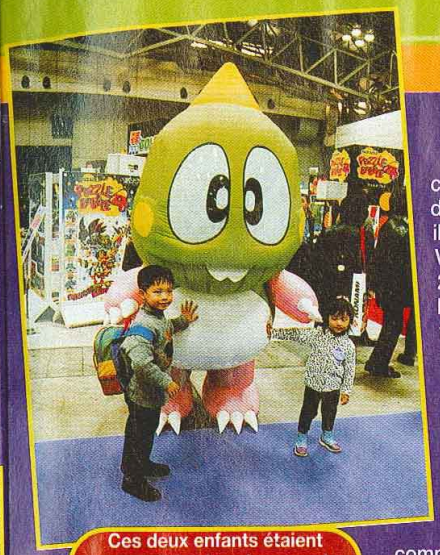
Un salon tristounet qui masquait mal le malaise régnant dans la profession.

Ces de
venus vis
petite

proposé à S
PC et conso
revient, imp
l'avait cond
jours meille
et Intel) four
pour offrir u
relle entre l'
A noter que
dans les futu
Intel PC, dar
3D/fx et Nec
à une concu
qui les inqui
de son côté,
vaste campa
ennemi 3D/f
se haïssent
fait, c'est ch
se fait le plus
processeur V
pour la mi-m
compter avec
VR. Celle -ci
son nez en m
une puissanc
PC. Nec a, se
convaincu At
d'adopter so
Moins cher et
performant q
américain, Ne
de réaliser av
beau coup.

Le Mode
super st

Nul n'arrive à
Model 3 : la n
miracle sortie
de Sega a cor
montée en pu
passant au St
C+ 74). Sega v



Ces deux enfants étaient venus visiter le salon avec la petite sœur du Panda.

proposé à Sega pour le marché PC et consoles. Son coût de revient, important à l'époque, l'avait condamné à attendre des jours meilleurs. Wintel (Windows et Intel) fourbit donc ses armes pour offrir une nouvelle passerelle entre l'arcade et le PC. A noter que le i740 sera intégré dans les futures cartes mères Intel PC, dans le courant 98. 3D/fx et Nec se retrouvent face à une concurrence (déloyale ?) qui les inquiète beaucoup. Nec, de son côté, a déjà lancé une vaste campagne contre son ennemi 3D/fx (les deux sociétés se haïssent cordialement). En fait, c'est chez ce dernier qu'on se fait le plus de souci : le processeur Voodoo 2 (prévu pour la mi-mars 98), devra compter avec la nouvelle Power VR. Celle -ci pointera le bout de son nez en mai-juin et déploiera une puissance jamais vue sur PC. Nec a, semble-t'il, convaincu Atari et Midway d'adopter son nouveau bébé. Moins cher et beaucoup plus performant que son concurrent américain, Nec serait en passe de réaliser avec la Katana un beau coup.

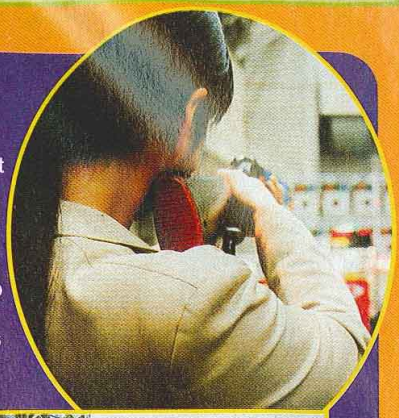
Le Model 3 super star

Nul n'arrive à concurrencer le Model 3 : la nouvelle carte miracle sortie des laboratoires de Sega a consacré sa montée en puissance en passant au Step 2 (voir C+ 74). Sega voulait que sa carte soit évolutive, en voilà donc les premières illustrations. Sega Rally 2, Virtual On 2, Fighting Vipers 2, Harley-Davidson ont bénéficié d'améliorations techniques allant du double au quadruple ! Dans le même temps, le prix du Model 3 a baissé pour se rapprocher du Model 2, voire l'égaler suivant les titres. Ce qui a permis à l'éditeur de remporter de gros succès commerciaux cette année (Scud Race).

Désormais, il est devenu encore plus difficile de combattre le hérisson bleu dans le domaine de l'arcade. Konami s'y est essayé et en essuie actuellement les plâtres (du reste personne d'autre n'a entendu parler du Cobra)... De plus, le Model 3 devrait pouvoir encore évoluer et accroître sa puissance pour un surcoût minimal.

Les premières victimes ?

La marche forcée imposée par Sega produit ses premiers résultats concrets. Les éditeurs les plus faibles commencent à sentir le roussi. SNK et Capcom, par exemple, ne sont pas dans leur meilleure forme. Globalement, les salles modestes achètent de moins en moins à cause du prix des jeux. On se dirige vers une suprématie des grands centres tels les Joypolis et les Gigo (Sega). Namco l'a compris et modifie donc sa politique de salles en ouvrant des salles plus axées jeux vidéo au lieu de ses parcs actuels, trop centrés sur les attractions de type fête foraine. L'enfermement dans des séries à répétition a aussi porté un coup fatal à certains éditeurs. Sortir des jeux 2D n'est pas chose aisée et il leur faut acquérir des connaissances techniques pour concevoir cartes et jeux 3D. Or la 3D est bien le créneau de l'avenir. Taito a su négocier habilement le tournant en proposant des titres originaux, qui ne concurrençaient pas trop directement ceux des plus grands, travaillant en 3D depuis bien plus longtemps (Sega, Namco, Konami). Réaliser, par exemple, un jeu de course automobile 3D est tâche quasi suicidaire. Prisonniers de leurs séries, les éditeurs ne touchent qu'un public restreint de fanas – une tactique dangereuse quand on sait que le parc des petites salles diminue rapidement. Il leur faut donc attirer un public plus large, c'est-à-dire impressionner, procurer de nouvelles sensations aux joueurs. C'est là le grand défi à remporter, mais tout le monde n'a pas forcément les moyens créatifs ou techniques pour le faire ! Si la partie ne peut pas être remportée, l'éditeur sera cantonné dans un genre et ne pourra viser qu'un marché très restreint, ce qu'on appelle une niche.



Le manège et les attractions étaient présentés en petit nombre. Ici, le Pin Point Shot de Namco.

Où est l'avenir ?

De nouvelles menaces semblent poindre. Ainsi Arika pourrait bientôt voler de ses propres ailes ; sa grande créativité et son savoir-faire en 3D avaient aidé Capcom à démarrer dans la 3D. Et Square, de son côté, a soif de nouveaux marchés pour compenser les baisses de profits dans le domaine des consoles. De plus, sur les marché occidentaux, la venue des éditeurs PC, favorisés par les nouvelles cartes, pourrait compliquer l'affaire un peu plus. Car ces éditeurs connaissent bien la 3D et leurs titres sont en moyenne moins chers même si ils sont aussi moins impressionnants.

Sega reste le leader incontesté de l'industrie de l'arcade.

La traversée du désert ?

Les salons passent et Namco semble de plus en plus laisser la voie libre à Sega et Konami. Pas de System 33 ni de nouveautés. Si bien qu'avec Time Crisis 2, Square était la vraie vedette du village Namco. Les System 11 et 12 ne semblent plus avoir la cote et, en attendant que le développement de la Playstation 2 soit bouclé, un éventuel System 33 n'est pas prêt de sortir avant au moins un an.

Square et Namco commencent à se marcher sur les pieds.

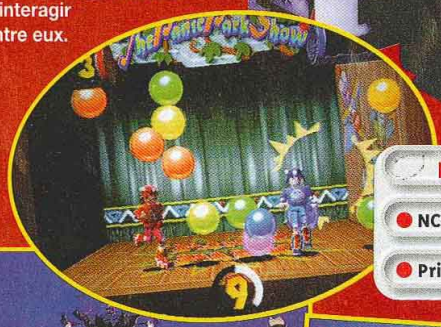
TECHNO DRIVE

Un jeu au concept déroutant. Sur fond de musique techno, on pilote un véhicule dans un tunnel psychédélique.
On doit par moments sauter pour arriver en plein milieu d'une cible... Un concept "laboratoire" qui fera l'objet d'une étude précise, une fois le jeu un peu plus avancé...

NAMCO
- NC
- NC

PANIC PARK

Défouloir par excellence, ce jeu s'apparente dans l'esprit à Gun Bullet. Comme pour ce dernier, il est conseillé d'y jouer à deux. Cette fois, on doit traverser vingt niveaux truffés d'embûches, dont certaines réclament de l'adresse à la limite de la réflexion. L'intérêt majeur du jeu réside dans la borne qui offre des commandes qui permettent aux joueurs d'interagir entre eux.

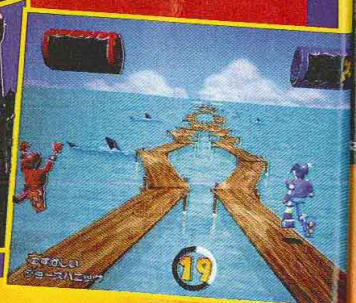


NAMCO
- NC
- Printemps

DOWNHILL BIKERS

Dans cette évolution issue de son précédent titre, Procycle, on est toujours assis sur un vélo, et il faudra pédaler comme un malade. Cette fois, on évolue à VTT sur la terre ferme et sur des circuits accidentés. Le jeu en link est possible en reliant plusieurs bornes.

NAMCO
- NC
- Printemps



Rejouez vous retro

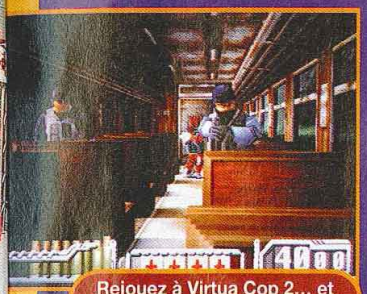
Réussirez le trai

Le deuxiè prend l'e Un beau

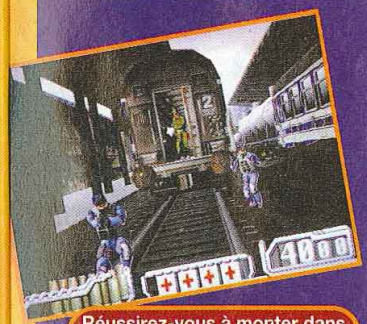
L'hélico copieuse sa

Time Crisis 2

Après le succès du premier volet, le second nous arrive tout naturellement. Alors quoi de neuf, Docteur Namco ?



Rejouez à Virtua Cop 2... et vous retrouverez cette scène.



Réussirez-vous à monter dans le train sain et sauf ?

Le deuxième joueur en link prend l'ennemi à revers ! Un beau travail d'équipe !

L'hélico vous arrose copieusement et bouge sans arrêt !

De principe de base, un jeu de tir sur cible, ne change pas, et la pédale est toujours là pour vous planquer. La grosse nouveauté du jeu est ailleurs. On peut désormais relier deux bornes. Chacun joue devant son écran. Les deux joueurs suivent une progression légèrement différente, et il ne sera pas rare qu'ils se croisent au fil des niveaux. Il faudra faire attention à ne pas descendre son coéquipier dans le feu de l'action.
Les stages mouvants sont plus nombreux, et on trouve des clins d'œil au jeu de Rare, Golden Eye, ou à Virtua Cop 2. Un système de reproduction sonore de l'extrême-grave permet de simuler des sensations de vibrations ou d'ondes de choc.
Graphiquement, le jeu s'est bien amélioré. La 3D mappée est plus fine, et les effets spéciaux plus réalistes. Force est de constater que Time Crisis 2 n'apporte rien de nouveau. Le challenge est intéressant, mais on aurait préféré plus d'innovations. Sommes-nous devenus difficiles ? Le premier volet s'est classé troisième meilleur titre en terme de profits en 1997, derrière Virtua Fighter 3 et Tekken 3, mais la marge de manœuvre de Namco semble se rétrécir un peu plus.

NAMCO

- System 22
- Printemps

Ah, les plaisirs d'une petite balade en bateau !

Le challenge semble plus dur et les graphismes meilleurs.

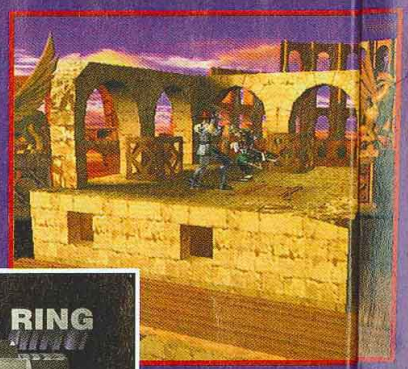
Attention à ne pas descendre votre coéquipier par mégarde !

Ehrgeiz

Ce premier jeu d'arcade de Square nous arrive dans sa livrée finale. Alors, hit ou flop ? Ce sera à vous d'en juger. Explications...

Jo copie Chun Li et sa célébrissime attaque.

Le pari de Square de mettre un pied dans le monde de l'arcade est en passe d'être gagné. Graphiquement et techniquement, Ehrgeiz tire parfaitement partie des possibilités du System 12 de Namco. Certes, les limites de la carte ne permettent pas un niveau très large ou super modélisé, mais le mapping gomme tout ça. Rajoutez des effets spéciaux multiples et vous obtenez un titre accrocheur. Cela dit, le gameplay demande un temps d'adaptation. Les spécialistes de VF3 ou de Tekken 3 pourront être déroutés par les commandes. En effet, le jeu gère horizontalement l'aire de combat à 360 degrés. Il faut presser un bouton et bouger le levier analogique pour se déplacer. Pour toutes les actions (attaque, défense, saut...), il faut faire appel à des combinaisons de boutons. Une fois le pli pris, le jeu devient franchement bon, sinon on enrage. En effet, les automatismes acquis sur les autres titres restent ici sans aucun effet.Le système de combat repose toujours sur la gestion du relief (aussi bien les plates-formes que pour les caisses). Ehrgeiz fait partie des bons jeux d'arcade, mais il ne semble pas aussi technique que les concurrents de Namco ou Sega. Autre problème à résoudre pour Square. Quelle sera la réaction de Namco ? Dépendant de ce dernier pour ce qui concerne le hardware et ayant débauché une partie de son personnel pour monter sa Dream Factory, Square doit adapter son planning de développement à celui de Namco, ce afin d'éviter que les titres des deux éditeurs ne se concurrencent trop.



SQUARE

- System 12
- Disponible

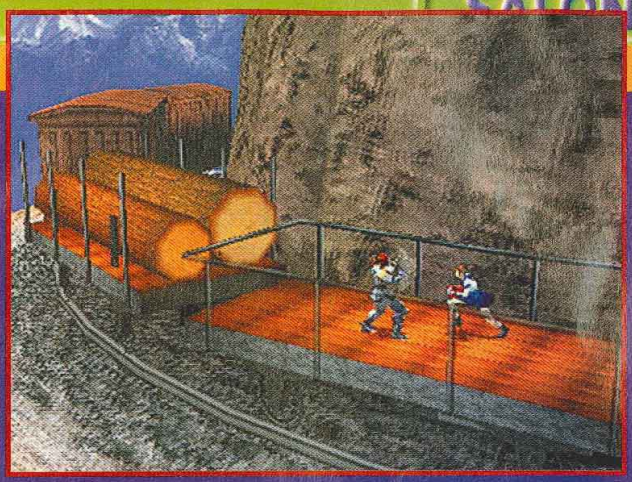
UN MONDE DE BRUTES

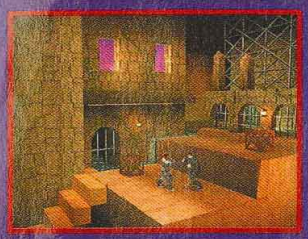
Voici un avant-goût des attaques spéciales de chaque personnage. Elles sont personnalisées pour chaque combattant et sont assez originales. Il y en a, bien sûr, beaucoup plus.

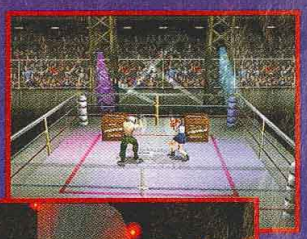
Han stoppe net le coup de sabre de Susuke et peut déclencher sa contre-attaque.

CAISSES ET PLATES-FORMES

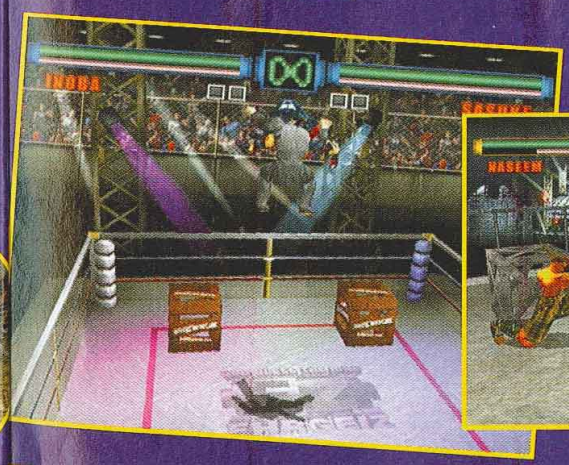
Voici les neuf stages du jeu. Outre des caisses, ils offrent tous des plates-formes. A noter le train qui roule pendant que les combattants se tapent dessus. Sympa.







Certains persos sont capables de se métamorphoser. On se croirait dans Tobal.

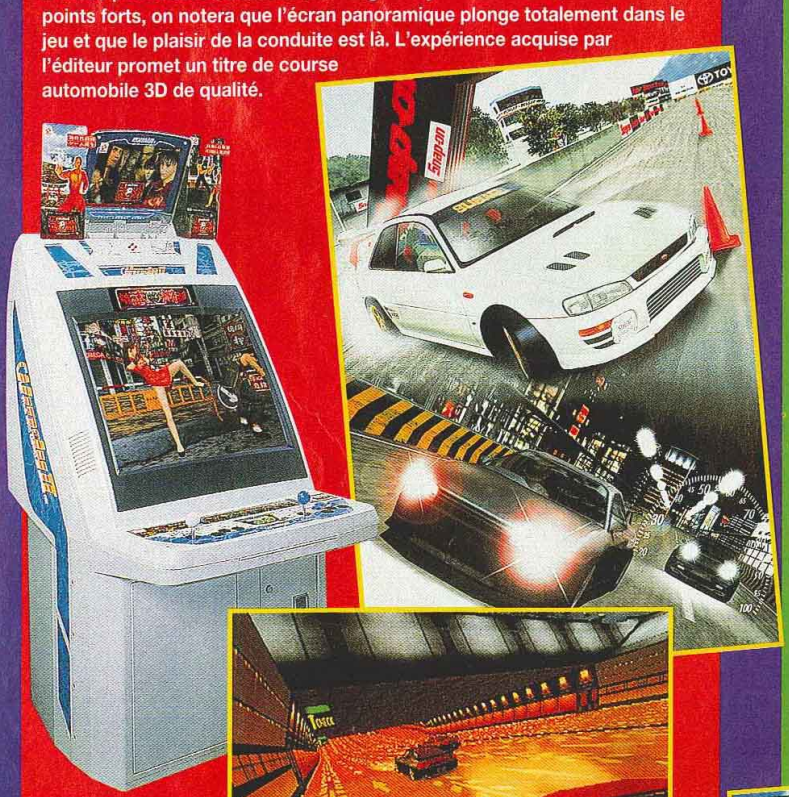


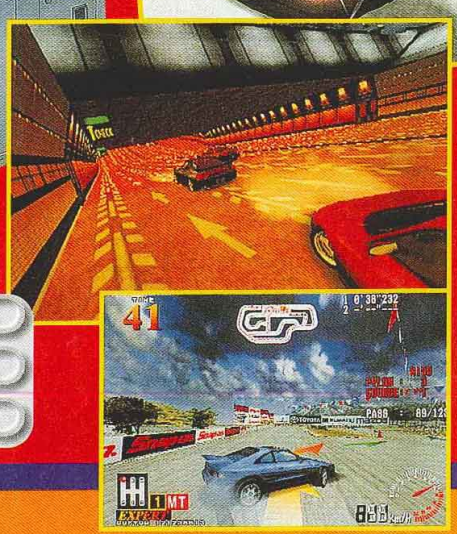
Opération Cobra

La nouvelle carte d'arcade de Konami, dénommée Cobra, est sortie, mais l'éditeur ne semble plus disposé à la mettre en avant pour contrer Sega. L'apprentissage semble plus difficile que prévu mais Konami en tire des leçons, et on peut penser, sans risque de se tromper, que les prochains titres feront oublier ce début mitigé.

RACING JAM DECUXE

Ce titre mélange le très bon et le très moyen. Ainsi, s'il est certain que la Cobra, dans sa livrée supposée à 2 millions de polygones, apporte une grande amélioration graphique, force est de constater que ce jeu de course n'arrive pas encore au niveau d'un Sega Rally 2. Néanmoins, du côté des points forts, on notera que l'écran panoramique plonge totalement dans le jeu et que le plaisir de la conduite est là. L'expérience acquise par l'éditeur promet un titre de course automobile 3D de qualité.





KONAMI

Cobra ev 2

Disponible

FIGHTING WU-SHU 2ND

Avec le second volet de ce jeu de baston, Konami a gommé les principaux défauts de sa première version. Malheureusement, le bouton d'évasion est toujours absent ! On peut noter cependant que tous les combattants ont des tenues fantaisistes en plus de celles de base. Mais comme pour RJ Deluxe, la comparaison avec Sega n'est pas à l'avantage de Konami. L'expérience engrangée sera là aussi précieuse. Préparons-nous donc à une suite ambitieuse.

KONAMI

Cobra ev 1

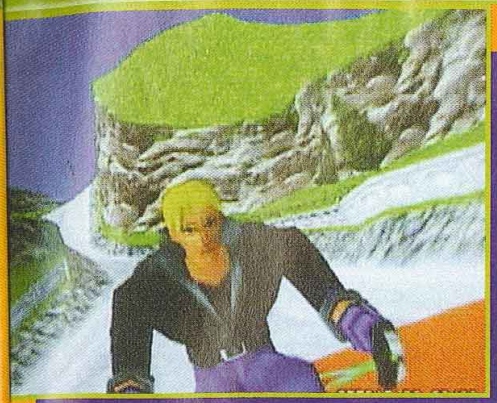
Disponible

De
fai
sa
demande p
de fun. Seg
virage avec
ski délirant,
tout le mon
fabuleux Sk
Konami y va
qui sans êtr
hit de Sega,
moins une f

Te

Reprend
Thunder
devrait
aux pép
bienveni

Il est
gen
part
House of the
Crisis 2, on n'
mettre sous la
revient donc à
programme, c
une qualité gr
hausse. Le jeu
sur le Cobra,
sur la Hornet,
les plus puissa
catalogue har
Konami. Ce ch
effets de trans



Skier's High

Il y a deux ans, Konami lançait la mode du jet-ski et tout le monde le suivait. Cette fois, ce serait plutôt l'inverse avec un titre qui sent la repompe.

En sautant de la falaise, vous effectuez une figure pour marquer des points.

De ski académique ne fait plus recette en salle, car le public demande plus de sensations et de fun. Sega avait amorcé le virage avec G Force, un jeu de ski délirant, avant d'enfoncer tout le monde grâce à son fabuleux Ski Champ (Model 3). Konami y va donc de son titre, qui sans être aussi beau que le hit de Sega, n'en propose pas moins une folle compétition, pleine de surprises. Les deux skis, indépendants l'un de l'autre, reproduisent les mouvements de base. La principale originalité du titre vient du tracé des circuits. Outre la montagne, on a droit en effet au bitume (!), avec des sauts vertigineux et des traversées de route qui vous exposent aux dangers de la circulation routière. A noter un mode Time Attack, et un mode Point Attack où il faudra que vous réalisiez des figures lors des sauts.

Vous devrez faire bouger vos skis pour sauter.

KONAMI
- NC
- Printemps

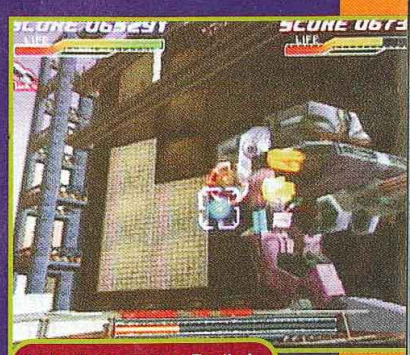
Teraburst

Reprenant exactement la borne de Thunder Turrican, ce nouveau jeu de tir devrait relancer l'éditeur dans la course aux pépètes. Adieu les terroristes, et bienvenue aux aliens !

KONAMI
- Hornet
- Printemps

Il est vrai que dans le genre tir sur cible, à part le superbe House of the Dead et Time Crisis 2, on n'avait rien à se mettre sous la détente. Konami revient donc à la charge. Au programme, on note d'emblée une qualité graphique à la hausse. Le jeu n'est pas basé sur le Cobra, mais, semble-t-il, sur la Hornet, une des cartes les plus puissantes du catalogue hardware de Konami. Ce choix permet des effets de transparence et un rendu des polygones de bonne facture. Le principe reste somme toute classique, si ce n'est la possibilité de locker ses cibles (jusqu'à cinq) avant d'envoyer les grenades. Côté sensations, les angles de caméra bougent en produisant des effets dynamiques, et les enceintes du meuble vous feront trembler, tout comme l'arme qu'on tient à deux mains et qui devrait inclure un système

Le rendu graphique et l'animation d'ensemble sont réussis.



On locke et on tire. Facile !

BattleTryst

Le Cobra a du mal à se vendre à cause de son prix et de la concurrence ? Konami montre les dents et sort une borne bon marché, qui répond au System 12.

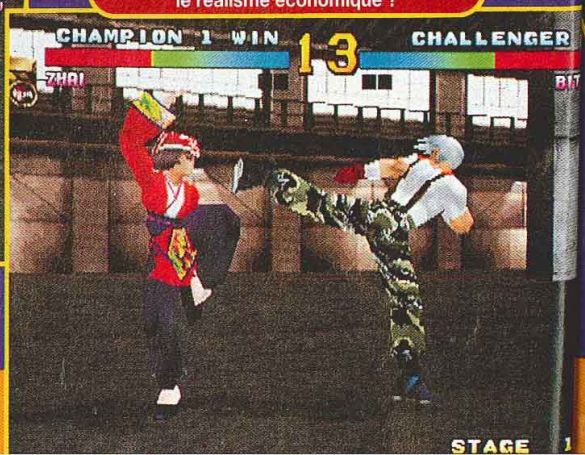
Le prix des jeux augmente, du coup les salles achètent moins. De plus, les débuts du Cobra ont été pénibles. Konami y va donc, comme Capcom, de sa carte bon marché, avec un premier titre qui n'est autre qu'un jeu de combat 3D.
Les décors, en 3D mappée, se présentent sous la forme de plans horizontaux qui scrollent. L'introduction mêle un film en images de synthèse avec un dessin animé de grande qualité, dirigé par le père de "Patlabor", une série culte au Japon. Le jeu est en plein développement. Aussi, ne connaît-on pas encore beaucoup de choses de la bête. On sait cependant que les commandes reposent sur trois boutons, comme dans VF2. Le bouton Guard gère aussi bien la garde haute que la basse. Le concept semble reposer sur le contre. En effet, les commandes simplifiées permettent de se mettre en garde et de coller un contre rapidement, une fois le coup de l'adversaire bloqué. De plus, un double système d'esquive combine la direction haut ou bas avec le bouton de garde. Cette commande doit être placée en même temps que l'attaque de l'ennemi. Si les Combos semblent possibles, le bourrinage ne sera pas forcément synonyme de victoire. Les combats se dérouleront sur un écran panoramique (16/9e) et, semble-t-il, à plasma ! Du grand luxe ! Les premières démos ne permettent pas de se rendre compte du produit final, mais Battle Tryst pourrait bien venir jouer les trouble-fête sur un marché tendu où SF EX2, Star Gladiator 2 et Ehrgeiz vont devoir en découdre.

Comme dans Tekken, les décors sont constitués de plans 2D qui scrollent.

Gary a comme un air de Wolf, vous ne trouvez pas ?

Quand on fait une prise, la vue zoome.

Après la démesure technologique, le réalisme économique ?



KONAMI

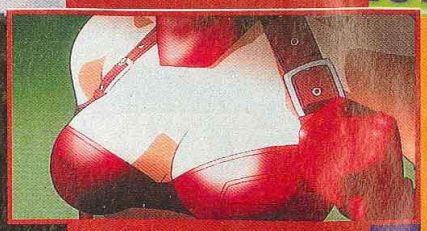
- NC
- 1998

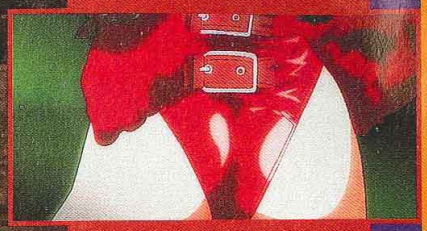
Battle Trys... tenir tê...

La ... mais le...

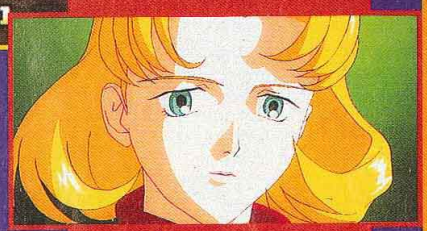
Les personna... pas très c...

Battle Tryst sera-t-il en mesure de tenir tête à ses concurrents ?





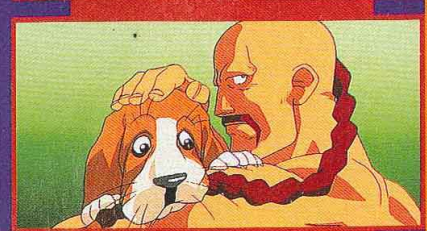
Certains personnages possèdent même des armes.



La maniabilité semble moyenne... mais le jeu n'était pas beaucoup avancé.

Le jeu sera-t-il convertible sur Playstation ? Wait and see...

Les personnages ne semblent pas très charismatiques.



Le film est de très bonne qualité. On espère que le reste du jeu va suivre.

La renaissance par le PC

Comme pour nombre d'éditeurs américains modestes, la technologie PC est devenue pour Atari Games la solution idéale pour se sortir d'affaire. Pour preuve, sa nouvelle course : California Speed.

ATARI

- 3D/fx
- Sorti aux USA

Après le très bon San Francisco Rush 2, Atari remet ça. California Speed possède trois circuits principaux plus onze embranchements, procurant une grande variété de contrées à traverser (on pourra aussi emprunter des raccourcis). Au total donc, pas moins de quatorze parcours avec à chaque fois une fin originale, sans oublier le mode Mirror. Le tracé des circuits est assez surprenant et souvent torturé (montagnes russes, porte-avions...) et une douzaine de véhicules, très variés, satisferont tous les goûts. Au final, CS pourrait atteindre le haut du pavéen terme de rentabilité – selon une étude réalisée sur un panel d'opérateurs (USA et Canada) –, dès le début 98, devançant des titres Sega majeurs comme Lost World ou Top Skater.

California Speed pourrait être l'un des derniers jeux 3D/fx de l'éditeur.

Les circuits sont très originaux, comme ce tracé dans un parc d'attractions.

Point fort du jeu selon Atari, son prix...

Dur passage vers la 3D

La mode des Purikura est passée et SNK souffre. Les efforts du roi de la baston 2D pour accéder au nirvana de la 3D n'ont pas encore porté leurs fruits. Et il est peu probable que ce Real Bout Fatal Fury Special 2 lui permette de redresser la barre.

Faute d'un studio de développement adéquat, le passage à la 3D est difficile pour SNK. Par ailleurs, le marché des Purikura s'est écroulé. Sur ce marché, qui constituait une grosse manne financière, SNK était second (derrière le duo Sega-Atlus) et détenait environ 30% des parts. Aujourd'hui, le phénomène s'est essoufflé, et il n'y a chez SNK aucune nouveauté en mesure de contrer cette perte. Excepté peut-être une version – en cours développement – de Real Bout Fatal Fury Special 2. Le jeu est bon, mais il n'attire qu'une foule de fans. Cela ne suffira pas pour reconquérir un large public.

Real Bout 2 pourra-t-il faire face au dynamisme de Capcom ?

Cette nouvelle mouture devrait encore regorger de persos.

SNK

- NC
- Printemps 98

Le jeu de plate-forme 3D le plus ambitieux sur Playstation !
RASCAL
Disponible exclusivement sur Playstation
Sortie nationale le 27 mars 98
psygnoline
08 36 68 99 20*
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
• moteur 3D à la pointe de la technologie • 50 images par seconde • 232 000 couleurs sur écran • 18 niveaux uniques •
• temps de chargement très courts • choix des angles de vues sur 360° • jeux de lumière en temps réel •
Une étonnante qualité graphique qui n'a rien à envier à une 64 bits, et une animation incroyablement fluide ! Rascal semble bien parti pour s'imposer comme l'un des meilleurs jeux de plate-forme sur Playstation. CD Consoles
Dans cette 3D temps réel, on se laisserait tenter à caresser le bois, le marbre, les mosaïques, le feu dans l'atre, l'eau, etc. On peut dire que Rascal s'apparente à une sorte de Mario 64. Total Play
la version à laquelle il m'a été donné de jouer est tout simplement hallucinante. Entièrement en 3D, c'est actuellement le clone le plus abouti de Mario 64, et Rascal n'a pas à rougir face au petit père Mario. Consoles news
Psygnosis montre donc une fois de plus le génie de ses équipes de développement Crazy games
Rascal bénéficie d'une réalisation top, qui n'est pas sans rappeler un certain Mario 64... Rien que ça! Player One
Un jeu somptueux d'un point de vue tant technique qu'esthétique. Il devrait, vraisemblablement, se positionner comme le meilleur de sa catégorie.. Un Mario 64 à la sauce des 32 bits de la PlayStation. Playmag
PSYGNOSIS
accélérateurs de sensations
PlayStation

Recette maison

Sur un salon très tristounet, Taito gardait le sourire. Car, conscient de son retard sur Sega, l'éditeur a su développer son propre marché, des niches qu'il exploite seul. Au programme : poursuite des séries et développement d'une 3D impeccable et convaincante.

Puzzle Bubble est devenu le roi des jeux de réflexion.

PUZZLE BUBBLE 4

TAITO
- NC
- Mars

Cette série à succès a balayé tous les autres jeux de réflexion au Japon. Les dinosaures sont donc de retour ! Le principe reste exactement le même, mais avec plein de niveaux (540 en tout !) vraiment très tordus, qui introduisent par moments des mécanismes mobiles pour corser la difficulté. A noter toute une ribambelle de nouveaux personnages (neuf) dont le Black Bubble Bobble, un certain Devilin...

WASTE LAND

TAITO
- NC
- Mars

Inspiré de Puzzle Bubble, Waste Land est un titre original, lancé par Taito durant le salon. On fait rebondir des sortes de carrés pour aménager de simples terrains qui deviennent des maisons puis de véritables châteaux. On les fait disparaître pour remporter le maximum de points. Il y a aussi pas mal de bonus.

PSYCHIC FORCE 2012

TAITO
- Taitowolf
- Printemps

Premier jeu basé sur la Taitowolf, la carte PC incluant un triple set de processeurs 3D/fx, ce titre poursuit son développement marathon. Le rendu graphique est excellent, pas encore au niveau du Model 3, mais au-dessus du reste de ses concurrents. Le jeu conserve le principe de combat dans un cube de verre en 3D. C'est surtout graphiquement que ce second volet innove.

POP 'N POP

Après le retour des Bubble Bobble, voici celui de New Zeland Story ! Les petits oiseaux jaunes sont de retour dans un titre de réflexion dérivé de Magical Drop pour le jeu et de Puzzle Bubble pour la structure. On lance des ballons, qui vont se caler sous des nuages. Il faut à nouveau réaliser des combinaisons de couleurs. Un très bon titre.

TAITO
- NC
- Mars

Densha de Go ! 2

Qui n'a jamais rêvé de conduire un train ? Ce moyen de locomotion a toujours passionné les enfants comme les adultes. Cette fois, on vous propose de troquer vos cornes de chef de gare contre la casquette du conducteur !

Après le succès du premier épisode aussi bien en arcade (2 000 bornes vendues) que sur console (750 000 exemplaires au Japon), on s'attendait à un second volet. Eh bien le voici, toujours avec comme héros les trains de la Japan Railways. Fini le métro de Tokyo, on pourra désormais s'essayer au pilotage du nouveau Shinkansen (le TGV japonais). Le jeu se déroule sur cinq niveaux de difficulté croissante. Chacun d'eux comporte une série de gares, dont la plupart sont des répliques quasi exactes des vraies. Des images de synthèse habillent le jeu entre les niveaux. On retrouve des commandes identiques à celles des vraies motrices (si tant est qu'on puisse en juger). L'ambiance sonore est également très réaliste.
Le but du jeu consiste à rallier toutes les stations d'un niveau en respectant les horaires, le code de circulation, et en stoppant à chaque fois le train correctement (ni trop tôt, ni trop tard !). Tout comme les Français, les Japonais adorent leurs trains. Taito l'a très bien compris. Ce second volet devrait conforter sans effort le succès populaire du premier. Si les débuts avec les simulateurs de vol avaient été froids, le passage au train fut une idée géniale encore jamais exploitée.
A quand une conversion du métro parisien ?

TAITO

- NC
- 22 mars

Fini le métro. Bonjour les joies des grandes lignes !

On circule dans une réplique à peu près fidèle de Tokyo.

Entraînez-vous sur de petites gares pour vous faire la main.

Arrêter correctement sa rame n'est pas donné à tout le monde.

La neige complique la conduite.

Génération Model 3

Une grande majorité de titres développés sur Model 3 s'est vu ajouter la mention Step 2, correspondant à l'accroissement de puissance dont la carte vient de bénéficier. Sega Rally 2 était tout particulièrement à l'honneur et, une nouvelle fois, les Européens en auront la primeur. C'est pas cool, ça ?

VIRTUAL ON 2

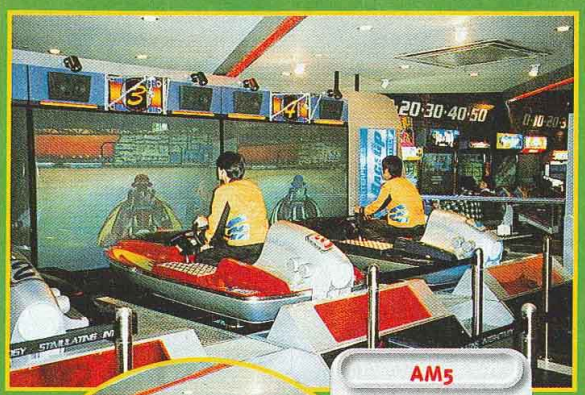
- AM2-AM3
- Model 3
- 1998

Le développement du jeu se poursuit et il semble que, techniquement, les dés soient lancés. L'équipe s'attarderait sur le jeu lui-même dans le but de lui apporter des innovations. Le public japonais l'attend avec impatience. Pendant ce temps, le premier volet (voir C+71) se maintient encore dans les cinq jeux les plus prisés dans l'archipel. En attendant la relève...

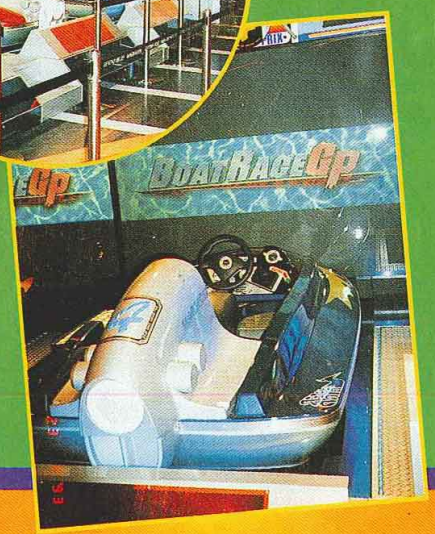
On se bousculait pour regarder les écrans et jouer à la version de démonstration.

BOAT RACE GP

Attraction destinée aux centres Joypolis de Sega, cette simulation de course de hors-bords vous met directement aux commandes d'une embarcation grandeur nature pour des courses hyperréalistes. Il faut dire que ce sport est très populaire au Japon, au même titre que les courses hippiques. Les mouvements des vagues et autres chocs sont reproduits. Effort physique assuré.



- AM5
- Model 3
- Disponible



FIGHTING VIPERS 2

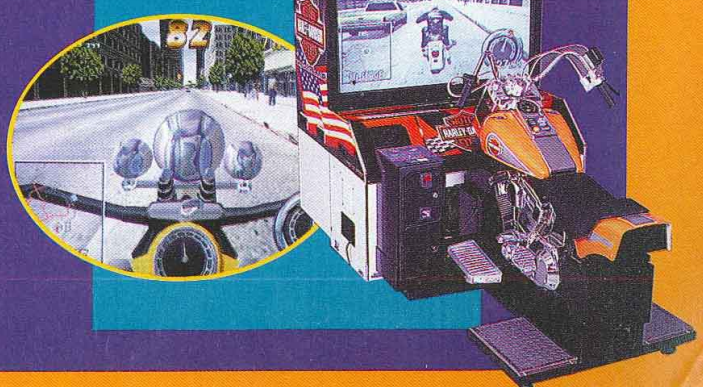
Suite plébiscitée par les joueurs en arcade, le concurrent direct de VF3 a fait peau neuve en revêtant sa robe Model 3 (voir C+74). L'action est toujours aussi rapide et soutenue et s'y ajoute désormais une tonne d'effets spéciaux. Au total, on obtient un mélange explosif qui a séduit une foule importante sur le salon. Nouveaux combattants, nouveaux stages, nouvelles tenues pour les perso déjà connus... ça va faire mal !

- AM2
- Model 3
- Printemps 1998

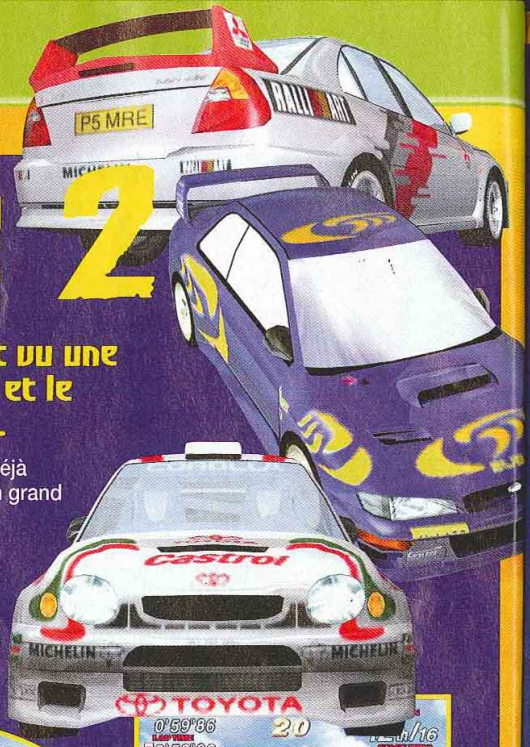
HARLEY DAVIDSON LA RIDERS

L'un des plus gros succès actuels de Sega en arcade profite d'une licence béton pour nous offrir des courses folles (voir C+73). Les poursuites se déroulent dans Los Angeles, reproduit entièrement avec un souci affolant concernant la vie de la cité. Vous devez rallier des points dans un temps donné et tous les raccourcis et manquements au code de la route sont possibles !

- AM1
- Model 3
- Disponible



Sega Rally 2



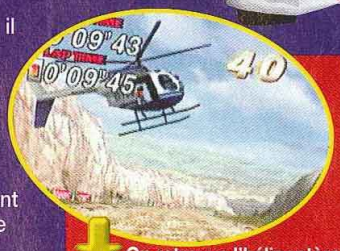
Depuis la naissance des jeux vidéo, jamais on n'avait vu une telle beauté en arcade ! L'AM Annex a mis le paquet et le Model 3 Step 2 n'a pas encore livré tous ses secrets.

Avec à peine 30% du potentiel connu du Model 3 Step 2 utilisé, on se trouve déjà face à un monstre : SR2 a impressionné les visiteurs par son rendu graphique et son animation. Car la borne mobile qui transmet les sensations de la route ou du freinage vous plonge totalement dans l'action – les vétérans auront même la possibilité de s'adonner aux joies du frein à main ! Plus grosse surprise encore, un mode 2 joueurs, qui n'était pas présenté mais, selon Tetsuya Mizuguchi, viendra renforcer l'intérêt du jeu. On prend donc une sacrée claque. A ce sujet, une équipe de techniciens français, spécialisés dans la recherche sur les procédés de simulation, a fait le voyage pour se rendre compte, dans les labos de l'AM Annex, de l'avancée technologique réalisée. Ils ont été tout bonnement impressionnés.

Une fois de plus, voilà un titre destiné à l'Europe, qui va subir son baptême du feu lors du premier grand prix de F1 où il sera présenté au public. Après cette présentation, on devrait voir fleurir les bornes à l'effigie du jeu un peu partout dans nos contrées. D'ailleurs, les opérateurs européens avaient fait le voyage pour se rendre compte par eux-mêmes du produit. Voici donc les toutes nouvelles photos d'une version très avancée. Notez l'arrivée de Peugeot et d'un circuit enneigé particulièrement technique. Le circuit de nuit s'inspire du rallye de Monte-Carlo. Bref, la réalisation et le gameplay ne déçoivent pas et Sega Rallye 2 paraît déjà meilleur que son grand frère. On n'ose imaginer ce que feront les AM quand ils sauront exploiter le Step 2 parfaitement ! Brrrr...

AM ANNEX

- Model 3.2
- Printemps 98

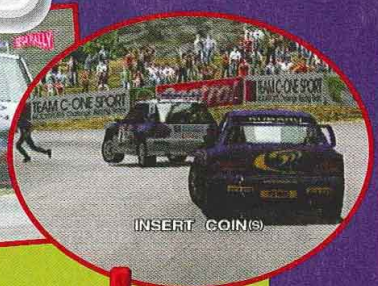


On retrouve l'hélicoptère du tracé désertique du premier SR.

On enchaîne les manches en essayant de se hisser en tête.

La voiture soulève poussière, herbe et feuilles mortes sur son passage.

Peugeot fait une entrée en fanfare dans un jeu japonais !



Attention ! les spectateurs sont souvent très nombreux sur la piste.

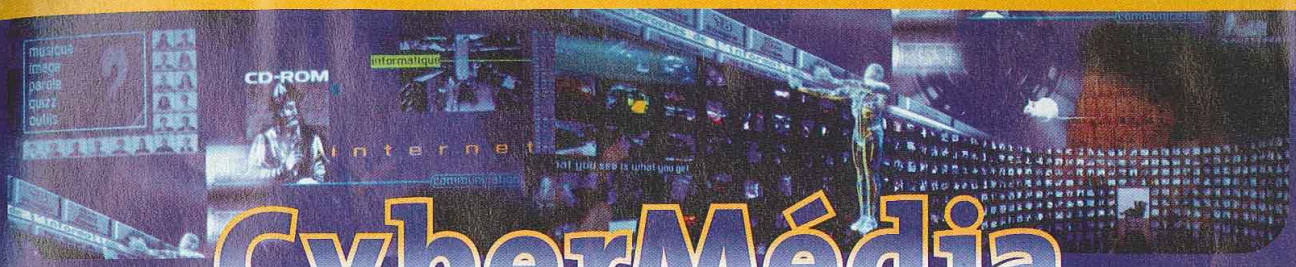
Le réalisme est important à tous les niveaux du jeu.

Le circuit de nuit rappelle Monte-Carlo. Le cadre est celui de Monaco.

Un château-fort domine le virage de toute sa superbe.

Bosses et surtout glissades, le circuit enneigé est traître.

Eh oui, tout est en 3D temps réel !



CyberMédia
FUTUROSCOPE

le plus grand espace multimédia d'Europe ouvre au Futuroscope

Jusqu'où oseras-tu aller dans l'exploration de mondes inconnus ?

Qui sait ce qui t'attend sur le Web ? Avec 30 postes multimédias en accès libre dans le nouvel espace CyberMédia, tu peux explorer librement internet ou consulter une bibliothèque de CD-ROM tous plus captivants les uns que les autres...
A CyberAvenue, tu trouveras aussi le top des jeux-vidéo sur de véritables simulateurs : alors piloter une voiture de course, surfer dans la poudreuse ou prendre les commandes d'un avion à mach 2... tu ne vas pas faire semblant ! Pendant que tu es là, fais un peu le tour du seul Parc qui renouvelle ses spectacles chaque année... et pour le même prix, découvre aussi les nouveaux films !

Tu veux en savoir plus, appelle le
05 49 49 2000

FUTUROSCOPE

www.futuroscope.com

Zero Gunner

Depuis Tiger Heli, les hélicos n'avaient plus trop la cote, mais voilà tout change !

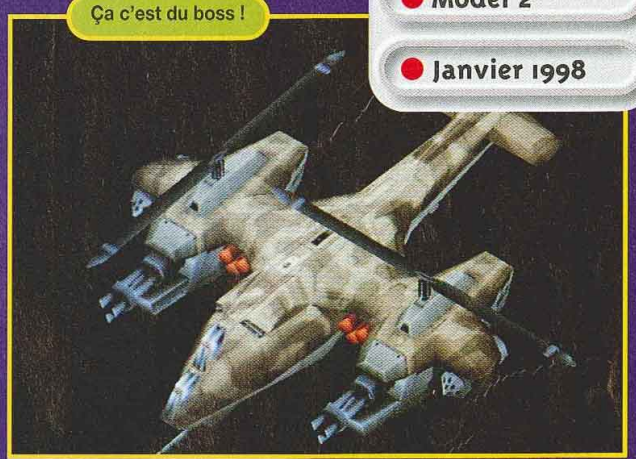
Psikyo, un des spécialistes nippons du shoot 2D en arcade, est de retour et s'aventure dans le monde féerique de la 3D sur la carte... Model 2.

Pendant que certains mettent au point des cartes 3D à base de 3D/fx ou de Power VR2, il en est d'autres qui ne se prennent pas la tête et choisissent un autre chemin. Square a opté pour le System 12, alors que Psikyo a choisi le Model 2, l'une des cartes les plus anciennes du marché mais aussi l'une des meilleures. Psikyo est connu pour ses shoots 2D et fait partie du haut du panier avec une poignée de sociétés talentueuses dans le domaine : Seibu Kaihatsu, Eighting Raizing, Atlus, Data East... Bref, du shoot pur et dur sans fioritures à la Philosoma. Shoot 3D ? Pas vraiment. Disons que c'est comme Ray Storm : l'esthétique est 3D et une foule d'effets spéciaux 3D interviennent mais, à la base, le game-play est bien 2D. Du coup, même en 3D, Psikyo connaît bien son affaire. A bord d'hélicoptères de combat, vous allez nettoyer les niveaux : Asia, America, Europa, Expert. Les trois premiers se divisent en cinq sous-niveaux, et le dernier, l'Expert, est une compilation des trois autres et comprend les dix niveaux les plus ardus. On peut évidemment jouer à deux. Les commandes utilisent deux boutons (Shot et Special) et vous pourrez locker les ennemis pour nettoyer les moindres recoins de l'écran. Il ne nous reste plus qu'à attendre la conversion sur Saturn, une méthode bien rodée chez Sega.

Les ennemis sont toujours plus imposants, plus nombreux. Pourquoi ?

SEGA

- Model 2
- Janvier 1998



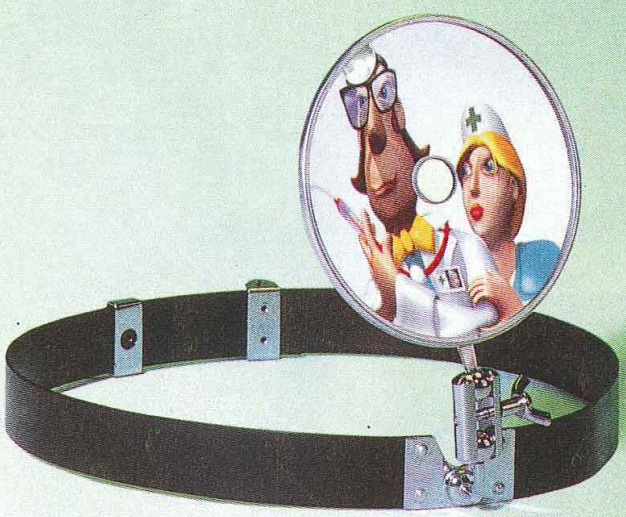
Ça c'est du boss !

Vous volerez dans des complexes mystérieux aux mécanismes redoutables.

Un bon armement est toujours gage de survie ...

Le système de missions est bien pensé et offre un maximum de nouveautés à chaque partie.

Mettez un max de personnes au lit



theme HOSPITAL™

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

Une bonne dose de stratégie, un peu d'économie et beaucoup d'humour : résultat garanti. Tout est question de gestion, de potions et de pognon. Le jeu le plus contagieux depuis Theme Park™.

© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Theme Park, Theme Hospital, Bullfrog et le logo Bullfrog sont des marques commerciales ou des marques déposées de Bullfrog Productions Ltd aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays. "Playstation" et PS sont des marques de Sony Entertainment Inc. Tous droits réservés.

PlayStation

www.bullfrog.co.uk

Fallen Angels

Spécialisé dans le shoot 2D, Psikyo a décidé cette fois-ci de visiter un autre genre, histoire d'échapper à la routine.

Fallen Angels constitue pour Psikyo un événement. Il s'agit du premier jeu de combat réalisé par une toute nouvelle équipe, recrutée pour diversifier les productions de l'éditeur jusqu'alors cantonné dans les shoots 2D.
Ce jeu de combat 2D est le fruit d'une étude méticuleuse des jeux Capcom et SNK. Les décors, assez sombres, contrastent avec les couleurs chatoyantes des titres SNK ou Capcom. La réalisation de chaque combattant a été confiée à un artiste à chaque fois différent. On retrouve dans Fallen Angels un système d'esquives (en vogue depuis VF3) qui permet de lancer des contre-attaques destructrices. On peut également concentrer son énergie pour sortir une super attaque. Cette dernière peut être accompagnée par une ruée ("Dash") sur l'adversaire. Pour peu qu'il soit à terre, il ne pourra pas éviter votre Furie. Pour ce qui est de la garde, une innovation vient corser le jeu : le temps de garde est compté sous la forme d'une jauge étalonnée jusqu'à 99 points et qui diminue assez rapidement quand on se protège. Une fois en phase d'attaque, la jauge se remplit à nouveau. Les Combos s'enchaînent facilement. Par instants, les décors volent en éclats sous le feu de l'action. La réalisation est de qualité. Certes, on ne trouve pas autant d'innovations que dans Marvel vs Capcom (Capcom) ou Real Bout Fatal Fury Special 2 (SNK), mais, pour un coup d'essai, Psikyo a fait fort et il ne serait pas étonnant qu'on le retrouve par la suite dans le domaine des jeux de combat 3D.

Une patate dont vous nous direz des nouvelles !

On enchaîne les Combos assez facilement. Un régal !

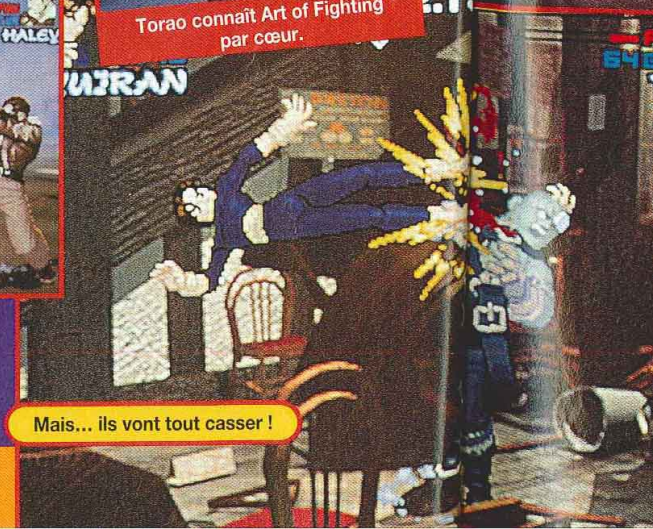
Torao connaît Art of Fighting par cœur.

Les graphismes, quoique ternes, sont dans l'ensemble réussis.

Le jeu contient huit personnages de base. Des boss ?

PSIKYO

- Model 2
- NC



Mais... ils vont tout casser !

Harry Ness

Yuiren

Harry Ness

Cool

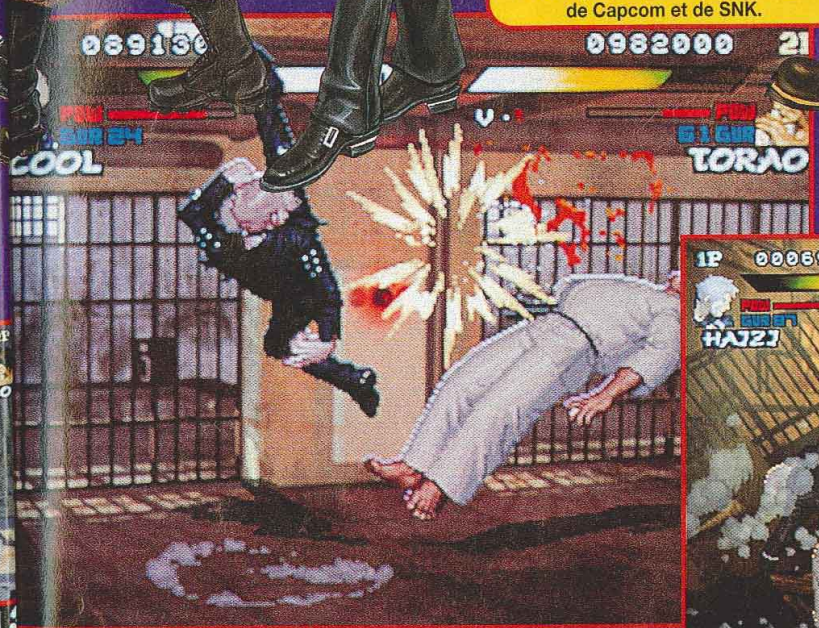
Haiji Mibu

Taro

Luccio Roche

ombos assez
In régal !

Fighting



A sa façon, le jeu mixe le meilleur de Capcom et de SNK.

Taro est repoussant, mais pas autant que Torao !

Le sang gicle sous la violence des coups.

Le jeu est agrémenté de superbes illustrations.

Alerte rouge ?

Capcom rencontre de gros problèmes de sous en ce moment. Certes, son Bio Hazard 2 s'est bien vendu mais, côté arcade, l'alerte financière est déclenchée. Les jeux ne sont pas mauvais, au contraire, mais la politique des suites à rallonges n'a touché qu'un public de fanas.

Les décors se présentent toujours sous forme de scrollings horizontaux.

ARIKA

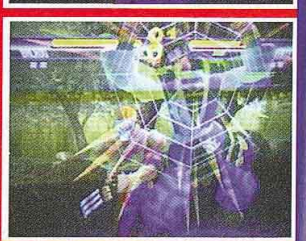
- NC
- Printemps

STREET FIGHTER EX2

Arika a apporté à Capcom le savoir-faire et l'ouverture sur le monde de la 3D. Cette jeune société talentueuse a cartonné par la suite, aussi bien en arcade que sur console, avec son SF EX, portant la marque Capcom. Grâce à la nouvelle carte 3D de ce dernier, le second volet est encore plus spectaculaire (même si la version présentée n'était pas encore finie). Fort de son succès, Arika pourrait voler de ses propres ailes, ce qui inquiète Capcom. Déjà ce SF EX2 fait de l'ombre à Star Gladiator et pose problème aux deux sociétés. En effet, il reprend les acquis du premier volet tout en renouvelant certains personnages (arrivée remarquée de Blanka) mais l'utilisation d'armes comme le Katana le rapproche beaucoup du titre de Capcom. La concurrence s'annonce féroce !

Les graphismes ont fait l'objet d'améliorations, tout comme les effets spéciaux.

On peut coller son adversaire contre la vitre de l'écran !



- Le top de la plateforme 3D
- Déplacement en temps réel 360°
- Fluidité exceptionnelle : 20 images/seconde
- 125 possibilités de mouvements
- Personnages en 3D 600 polygones
- Décors entièrement en 3D

Gex 3D

pas de poitrine mais une longue queue

ATTENTION ! PURE 3D

Disponible dès mars 98.

BMG INTERACTIVE

CRYSTAL DYNAMICS

PlayStation

Infos au 3615 BMGI* et au 08 36 68 90 89* http://www.bmginteractive.com *2,23 FTTC la minute

et Playstation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc

Star Gladiator 2

Connu sous le titre de Plasma Sword en export, Star Gladiator second du nom débarque enfin, revigoré par sa nouvelle carte 3D.

C'est certainement le jeu 3D le plus abouti de Capcom; PS2 (ou SG2 si vous préférez) vient concurrencer directement Namco et Square. Le programme est alléchant : 60 images par seconde, 22 personnages, des effets spéciaux inédits (merci la carte !) et des petites nouveautés qui renforcent l'intérêt global du jeu.

Au lieu de se prendre la tête à réaliser de nouveaux personnages, les designers ont décidé de "doubler" ceux qui existaient déjà. Par exemple, Saturn se voit rejoint par un dénommé Prince, provenant de la même planète que lui. Si on fait un calcul rapide, on trouve seulement 20 personnages. A ceux-là, il faut ajouter deux créations originales : Rain, une impératrice plantureuse et redoutable qui dit être la fille de Bilstein, et Byakko, un homme tigre qui a des fausses allures de Geese Howard par moment.

La réalisation est très satisfaisante. Certes, là encore, le Model 3 ne souffre aucune comparaison mais, dans le créneau des cartes relativement bon marché, le résultat est excellent. Les effets de lumière sont saisissants et largement améliorés par rapport au premier volet. Autre nouveauté, la possibilité d'entraîner son adversaire dans une dimension parallèle où l'on évoluera avec bien plus d'aisance que lui. Chaque perso possède sa dimension propre. Cette dernière apparaît sous la forme d'un cube mappé sur ses faces internes, à l'intérieur duquel on évolue. D'une manière générale, tous les décors ont été étudiés pour faire ressortir les capacités de la carte dans le domaine des effets spéciaux (lumière, brouillard, reflet, transparence). Ces effets masquent par moment la relative simplicité de la modélisation de l'espace 3D. Une ombre au tableau cependant, la présence de SF EX2 qui, avec une jouabilité et un intérêt forts, pourrait concurrencer son collègue de Capcom. La guerre des chefs aura-t-elle lieu ? En attendant, Star Gladiator 2 reste un bon titre.

Byakko contre Gamof. Lequel sortira son attaque en premier ?

Rain maîtrise l'élément de la glace avec un Freeze Blade bien placé.

Blood produit une sorte de bouclier défensif très pratique.

Omega, dans une attaque digne des meilleurs RPG.

Byakko a quelque chose de Geese Haward dans son attaque spéciale.

Gerelt produit une attaque énergétique multiple redoutable.

Ele essai déclench

Le pouvoir de de feu

Bilste et le

Ele essaie d'empêcher Saturn de déclencher son attaque niveau 4.

CAPCOM

- NC
- Printemps

On peut projeter son adversaire dans une dimension parallèle.

Le pouvoir de Gore bute contre le bouclier de feu de Prince, son "double".

Ele manie une sorte de corde à sauter redoutable.

Zelkin se transforme et fait parler la poudre.

La nouvelle carte permet des effets de lumière impressionnants.

Vector se prend un instant pour Cyclops.

Bilstein a encore de beaux restes et le prouve au pauvre Hayato.

L'attaque niveau 2 de Blood n'est jamais bonne à encaisser.

Wolverine fait parler le pouvoir qui sommeillait en lui.

Qui a dit que Rockman était chétif ?

Marvel vs Capcom

Fort de sa licence Marvel, Capcom est bien décidé à l'user jusqu'à la dernière fibre. Cette fois, l'affiche est grandiose : Marvel contre tout Capcom.

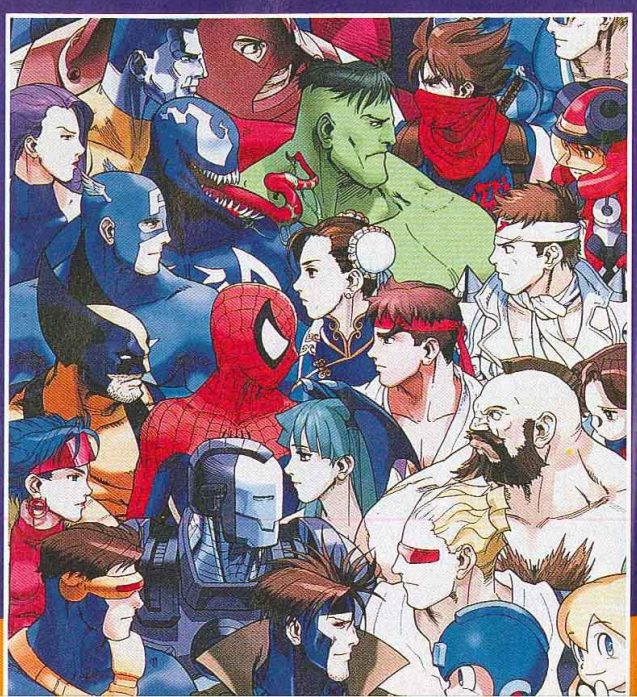
Comme d'habitude chez Capcom, la réalisation est fabuleuse. Graphismes fins et colorés, animations hyper fluides. Bref, du grand art ! L'éditeur a encore fait mieux que dans ses derniers titres (MSH vs SF, Vampire Savior 2). Des personnages, il n'en manque pas ! Pas moins de quinze combattants de base et vingt autres en soutien. En effet, outre la paire de combattants que vous aurez choisie au début (système bien rodé depuis X-Men vs SF), vous pourrez faire appel à d'autres personnages pour vous sortir d'affaire si ça sent le roussi. Ces personnages sont tirés aussi bien de l'univers de Marvel que de celui de Capcom. Si bien qu'au plus fort du combat, l'écran se transforme en une foire d'empoigne extraordinaire.

Parmi les quinze héros disponibles en début de partie, on retrouve la crème des crèmes des deux camps. Pour Marvel : Venom, Spiderman, Captain America, Hulk, War Machine, Wolverine, Gambit. Côté Capcom : Strider Hiryu (si ! si !), Jin, Megaman, Zangief, Captain Commando, Morrigan, Ryu, Chun-Li. Ce qui nous donne, si vous avez bien suivi, sept Marvel contre huit Capcom...
Déjà introduit avec MSH vs SF, le rôle du deuxième personnage est renforcé. On peut le faire intervenir quand on veut et aussi bien en attaque qu'en défense ou même pour contrer. Les combinaisons deux contre un ou deux contre deux sont possibles. Il faudra donc bien choisir ses personnages pour qu'ils se complètent sur le champ de bataille.
En conclusion, s'il ne constitue pas une révolution à proprement parler dans le genre, ce Marvel vs Capcom est une évolution de qualité. Mais le temps presse, Messieurs les développeurs, et il faudrait peut-être songer à nous proposer de la vraie nouveauté un de ces quatre !

CAPCOM

- CPS-3
- Disponible

Strider produit ici un retour inespéré, magique !

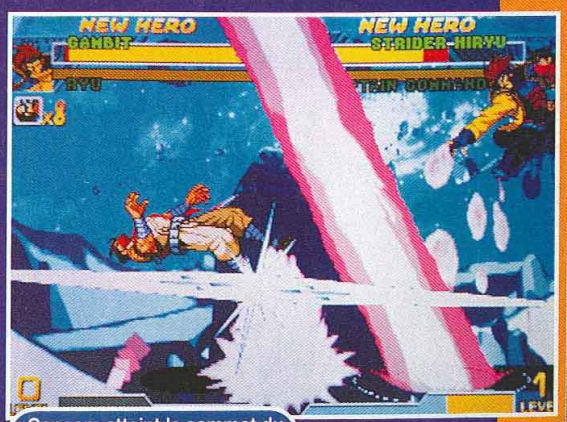


MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES

Incroyable ! On retrouve le même début que dans le Strider original.

Chun Li s'énerve et Morrigan encaisse. Ah, les femmes !

Quatre combattants en pleine mêlée ! Du jamais vu !



Capcom atteint le sommet du spectacle en matière de 2D.

Un peu de soutien, ça soulage. Rockman & Co à l'action.

Un départ tonitruant !

Après la console, Treasure, à l'image de Square, se lance dans l'arcade. Son premier titre, Radiant Silvergun, n'est autre qu'un shoot 3D basé sur une carte Sega compatible Saturn, le ST-V. Ce jeu est une vraie bombe qui a créé la surprise. Taito peut se faire du souci, car son Ray Storm vient de se prendre une claque !

RADIANT SILVERGUN

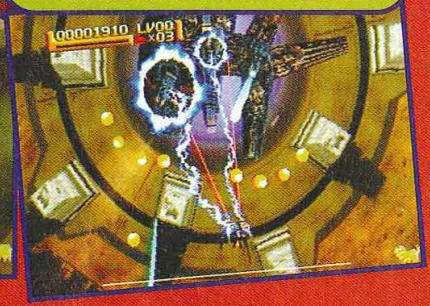
L'arrivée de Treasure en arcade n'est qu'une demi-surprise, car son expérience est énorme depuis la Megadrive. Le choix du shoot n'est pas non plus innocent, car c'est le domaine de prédilection de l'éditeur. Il suffit de jouer à Gun Star Heroes (entre autres) pour s'en convaincre. Radiant Silvergun est un shoot 2D dans un environnement 3D, à l'image de Ray Storm. Comme dans tous les jeux signés Treasure, on croule sous un déluge de sprites, de projectiles en tout genre et de polygones. Dans la version présentée, l'action ne ralentit pas un instant. Ça tire de partout et les explosions envahissent l'écran. La caméra bascule pour produire des mouvements dynamiques 3D spectaculaires. Autant vous prévenir, le niveau de difficulté est élevé et le challenge ravira à coup sûr les fans du genre. Les commandes s'effectuent avec trois boutons correspondant à trois types d'armement : vulcan, missiles à tête-chercheuse, spread (tirs multiples arrosant toute une zone frontale). En appuyant, par exemple, sur deux boutons, on associe deux armes.

On augmente sa puissance de feu en récoltant des bonus après avoir détruit certains ennemis. A la fin des niveaux, on retrouve les éternels boss, et ils sont vraiment coriaces. Ils changent de formes et gagnent en puissance au fil des dégâts qu'ils subissent sous vos attaques.

Aboutissement de plusieurs années de travail, ce shoot est un vrai plaisir comme on n'en a pas connu depuis longtemps. Il y a de fortes chances pour qu'on le retrouve plus tard sur Saturn.

Les explosions sont d'une rare beauté avec des projections de débris !

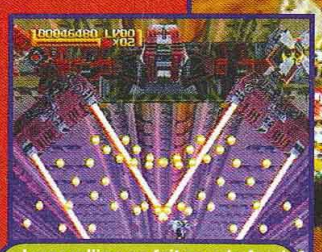
Ces flammes vous poursuivent. Le hic, c'est qu'elles sont nombreuses !



N'oubliez pas de monter le niveau de toutes vos armes avant d'affronter le boss.

Les programmeurs ont inclus un tas d'algorithmes spectaculaires.

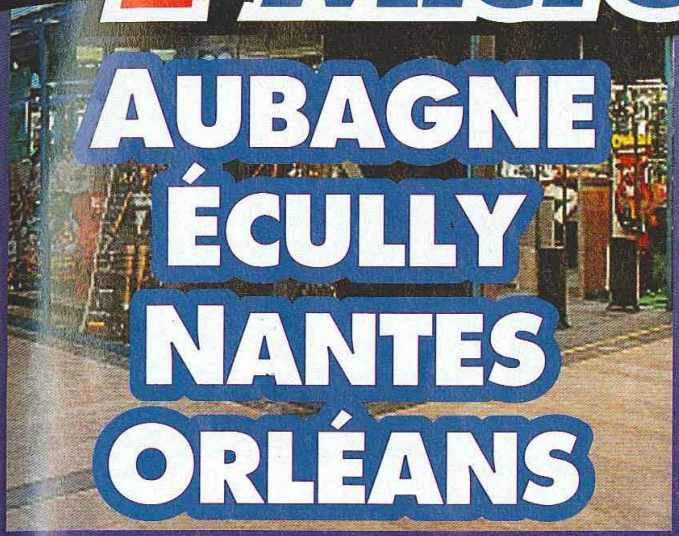
Vous n'aurez pas toujours autant de place pour fuir !



Le scrolling se fait vers le fond avec un bon effet 3D.

4 nouveaux Micromania !

AUBAGNE ÉCULLY NANTES ORLÉANS



LA NINTENDO 64 + 1 manette 999F*

GARANTIE MICROMANIA
1 AN SUR TOUS LES JEUX

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Découvrez les meilleurs jeux NINTENDO 64 chez MICROMANIA !

NEW

*Yoshie arrive enfin sur la Nintendo 64 ! Plus **mignon** que jamais, vous **devrez l'aider** lui et ses semblables à affronter «Bébé Browser». Parcourez plus d'une **vingtaine de niveaux** plus beaux et plus **originaux** les uns les autres ! Ce jeu est compatible avec le vibreur.*

NEW

*Prenez les **commandes d'un avion** pour de nombreuses missions autour du globe ! **4 modes** de jeu, **plusieurs vues** pouvant être sélectionnées, un environnement aérien sur 360° vous donneront des **sensations de jeu incomparables !***

Le catalogue officiel Nintendo 64 dans tous les Micromania !!

GRATUIT

NEW

*Incarnez **9 personnages** dans ce jeu de combat au **principe original** et à la **réalisation sans faille** ! **Décors et personnages en 3D**, plus un nouveau système permettant de **gagner les matchs aux points** : les amateurs de baston vont être comblés. **La victoire est entre vos mains.***

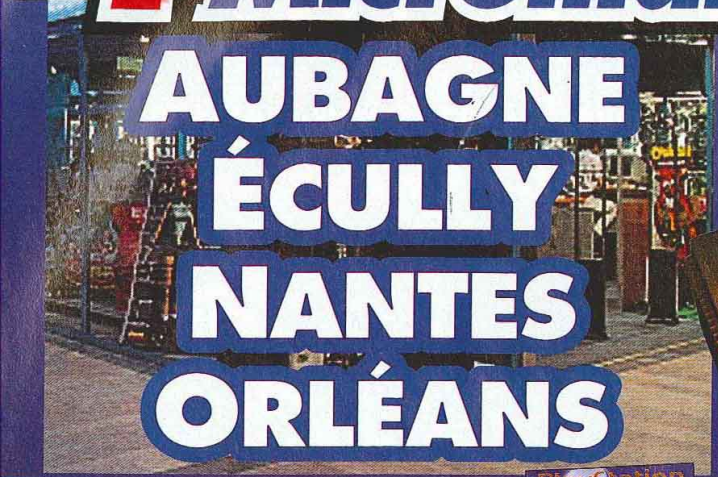
QUAKE

*Le **Hit du PC** arrive sur Nintendo 64. Évoluez dans un **monde** entièrement en **3D**. Des **effets de lumière** incroyables, **des monstres en 3D** très vicieux et **plus de 20 niveaux** : vous casserez du monstre **seul ou à 2** (sur la même Console).*

NEW

4 nouveaux Micromania !

Exceptionnel !



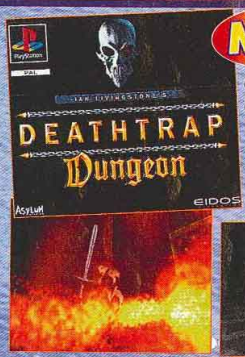
AUBAGNE
ÉCULLY
NANTES
ORLÉANS

LA PLAYSTATION
+2 manettes
+1 carte mémoire
1090F

LA PLAYSTATION
+1 manette
990F

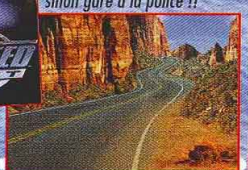
Découvrez le Catalogue Officiel PlayStation GRATUIT dans tous les Micromania !!

NEW



Ian Livinstone, *le plus célèbre créateur de livre d'aventure sort son grand jeu. Plongez dans l'**univers sombre et gothique** infesté de créatures malfaisantes. La **magie** sera au rendez-vous tout au long des **dizaines de niveaux**. **50 ennemis** à broyer, étriper ou pourfendre, de nombreux **pièges** à détourner !*

NEW



*EA reprend l'esprit des carrosseries de rêve avec **8 circuits bolides**, une animation et une maniabilité améliorées. Sur **10 circuits** vous piloterez Ferrari, Corvette... **de jour et de nuit**, en tenant compte des limitations de vitesse, sinon gare à la police !!*

NEW

*Voici la suite d'une simulation de Kart sympathique ! Avec son nouveau **moteur 3D**, bien fusant, **Ayrton Senna Kart Duel 2** comporte 10 courses, un mode Vs Battle, setting et memorial movie.*

Jet Rider 2**, la suite de la célèbre course du même nom, est le **challenge** que vous attendiez. Grâce à des graphismes d'un **réalisme époustouflant**, vous avez grand intérêt à vous tenir prêts : vous allez vivre des **sensations extrêmes** et redécouvrir la **magie de ce jeu devenu une anthologie sur PlayStation.

NEW

NEW

*Plongez dans un monde **médiéval fantastique**. Incarnez un **valeureux guerrier**, une **archère** ou un **mystérieux magicien**. Découvrez des **armes, des armures, des trésors magiques** et développez les compétences et les talents de votre personnage et lui permettre ainsi de progresser.*

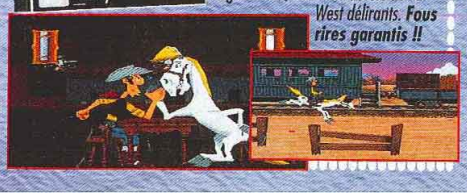
NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse

NEW

*L'homme qui tire plus vite que son ombre arrive en 3D sur la PlayStation ! Fidèle à la célèbre BD de Morris, ce jeu vous fait participer à **14 épreuves d'une grande variété** (combats, courses de wagonnets...) dans des décors de Far-West délirants. **Fous rires garantis !!***



NEW

*Après le succès de Road Rash, la version 3D promet de cartonner sur PlayStation. Près de **15 motos différentes** pour avaler les km, la poignée en coin, pas moins de 6 armes pour blaster vos adversaires au passage. **Une réalisation graphique éblouissante et une animation décoiffante !***

*Servez-vous de votre **bras** pour éradiquer les hordes d détruisant au passage les d **niveaux** du jeu : **interact graphismes top niveau***

Découvrez les meilleurs jeux PLAYSTATION chez MICROMANIA !

NEW

Chronon le démon a volé la machine à remonter le temps du professeur **Clockwise.** Aidez **Rascal** à la retrouver en parcourant des **niveaux en 3D** d'une grande qualité : **graphisme splendide, 50 images/seconde et vues à 360°** font de ce jeu un incontournable de la plate-forme.

NEW

Mettez-vous en condition pour ce **superbe jeu de glisse** *qui vous permettra de pratiquer le* **ski et le snowboard** *sur* **18 parcours** *: slaloms et parcours libres avec la possibilité de* **choisir ses skis ou sa planche. Le plus beau jeu de sports d'hiver.**

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

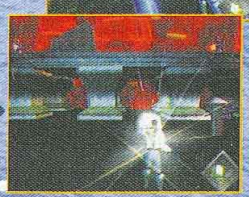
* Sauf sur les Consoles . Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

NEW

Entrez dans la peau de **John Cain**, *mi-homme, mi-machine dans ce jeu de* **pure action !**



Servez-vous de votre **bras bionique** *pour éradiquer les hordes d'ennemis en détruisant au passage les décors composant les* **6 niveaux** *du jeu :* **interaction totale** *avec l'environnement,* **graphismes top** *niveau et mouvements de caméras d'enfer !*

LES MICROMANIA

MICROMANIA AUBAGNE
Centre Commercial Auchan Barneoud
13400 Aubagne
NEW

MICROMANIA ÉCULLY
Centre Ccial Carrefour Grand-Ouest
69130 Écully
NEW

MICROMANIA NANTES
Centre Commercial Beaulieu
44000 Nantes
NEW

MICROMANIA ORLÉANS
Centre Commercial Place d'Arc
45000 Orléans
NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Étoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des
75002 Paris - Mo Richelieu Drou
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2
A côté de Grand Optical - 75013 Paris
Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Centre Ccial Belle-Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Métro Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Zelda no Densetsu "T

La légende de Zelda, "Ce Temps de l'Ocarina", débarque ce mois-ci ! Kagotani san vous a dégoté les toutes dernières photos avant sa sortie au Japon. Dans quelques jours !...

NINTENDO 64

● **Nintendo/Avril**

Jamais peut-être un jeu n'a suscité autant d'attente et d'espoir. Tout a déjà été dit sur ce RPG-action en 3D totalement libre. On ne peut s'empêcher toutefois de s'extasier une nouvelle fois sur la beauté de ce nouveau volet des aventures de Link. C'est bien simple : on a affaire à du jamais vu, à tous les niveaux ! Pour ne pas gâcher la surprise, Nintendo dévoile au compte-gouttes des passages de l'aventure. Outre une réalisation en super béton armé, c'est surtout le gameplay en 3D qui fait peau neuve, avec un système mûrement réfléchi par le maître Miyamoto. Ce concept de "lock on" permet de rester focalisé sur une cible sans la perdre de vue. Avant ce Zelda, il faut reconnaître qu'on était souvent perdu dans les niveaux en 3D. A présent, tout devient clair ! On prendra également plaisir à observer méticuleusement les détails dont ce titre regorge, par exemple, les nombreuses expressions qui se peignent sur le visage de Link. Cette finesse rend le tout très réaliste. L'ambiance sonore et la qualité de l'environnement 3D vous plongeront illico dans l'aventure. Mais, plutôt que de vous noyer sous un déluge de dithyrambes, je vous laisse apprécier ces nouveaux clichés, parmi les derniers divulgués avant la sortie du titre au Japon (vendu environ 320 F). A noter que la sortie US est prévue aux alentours de juillet prochain. En Europe, il faudra attendre octobre.

A droite ou à gauche ? Un peu perdu ?

Link n'est pas tranquille et surveille les alentours au cas où...

Avec de telles atmosphères, on atteint un sommet dans la 3D mappée !

Un passage débouche dans une sorte de grotte mystérieuse.

L'ennemi vous saute dessus, et vous l'accueillez à coups de bâton.

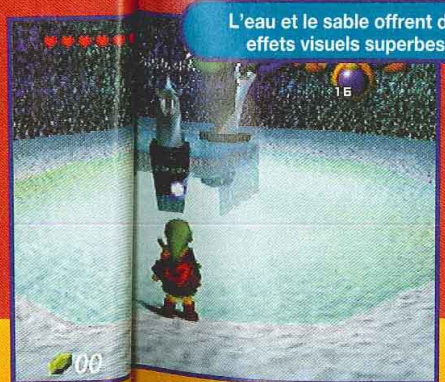
su "Toki no Ocarina"

La vue à la Doom permet de bien viser son ennemi. Ici, avec un lance-pierres.

Les explosions sont grandioses.

Vous voilà bien entouré. La partie va être difficile !

La pièce semble vide mais vous êtes prêt, un boomerang à la main.



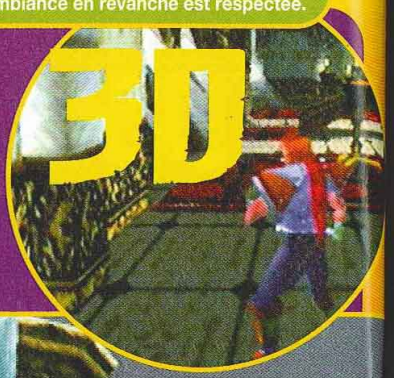
L'eau et le sable offrent des effets visuels superbes.

Parfois, le salut est dans la fuite.

Castlevania 3D

Sans nouvelles depuis un bon moment, on désespérait de voir un jour Castlevania 3D, l'un des titres les plus attendus de Konami en 1998. A tort !

Si le jeu a grandement changé, l'ambiance en revanche est respectée.

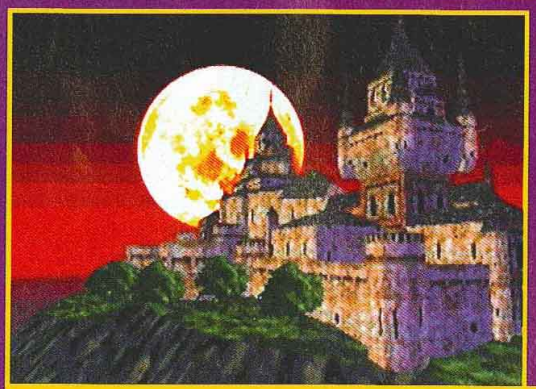


Avec 98 développements de titres planifiés, Konami doit se sentir un peu perdu ! Pour parer à cette cohue, les équipes sont donc dirigées en priorité vers les projets majeurs. Il semblerait ainsi que Castlevania 3D ait été confié à la branche américaine du japonais, tout en restant sous sa surveillance. Du jeu 2D, il ne reste plus que l'ambiance car, il fallait s'y attendre, tout ou presque a changé sur N64 ! Le jeu se déroule dans un espace entièrement en 3D, à la manière de Mario 64, et les décors sont dans la veine de ses grands frères 2D. Les angles de caméra seraient modifiables, comme c'est désormais la coutume sur N64. Les graphismes semblent pour le moment de très bonne facture et les mouvements fluides (merci à la Motion Capture !). Le jeu possède aussi une bonne partie de plates-formes dans lesquelles il faudra user de son fouet ou d'autres éléments pour franchir certains obstacles. En plus de Belmond, on trouvera des personnages dont la gestion et les interventions ne sont pas encore très claires. Cependant, un problème demeure, car réaliser un titre d'action en 3D libre n'est pas chose facile. Nintendo a trouvé la solution dans Zelda en créant le système de Lock On. Qu'en sera-t-il de Castlevania 3D ? Il se pourrait que Konami reproduise le système de Nintendo si aucun autre moyen valable n'est mis au point.

Le développement aurait été confié à la branche américaine de Konami.

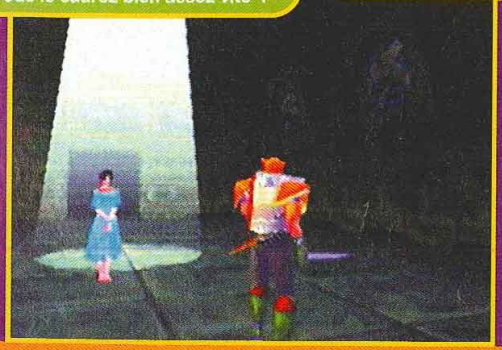
NINTENDO 64

● Konami/Été



Le fameux château maudit fait encore parler de lui !

Alliée ou ennemie ? Vous le saurez bien assez vite !



La fontaine à l'entrée intrigue. Renferme-t-elle un secret ?

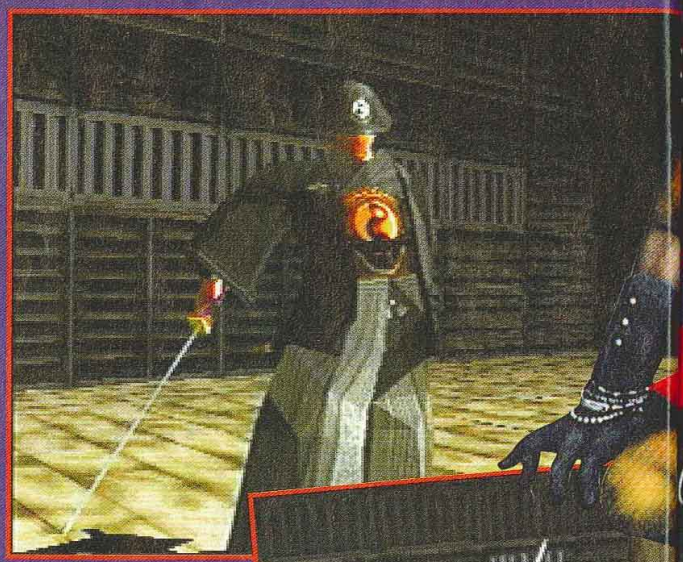
ONE MAN. ONE SOLUTION. ONE STATE OF MIND.*
*UN HOMME. UNE SOLUTION. UN ETAT D'ESPRIT.

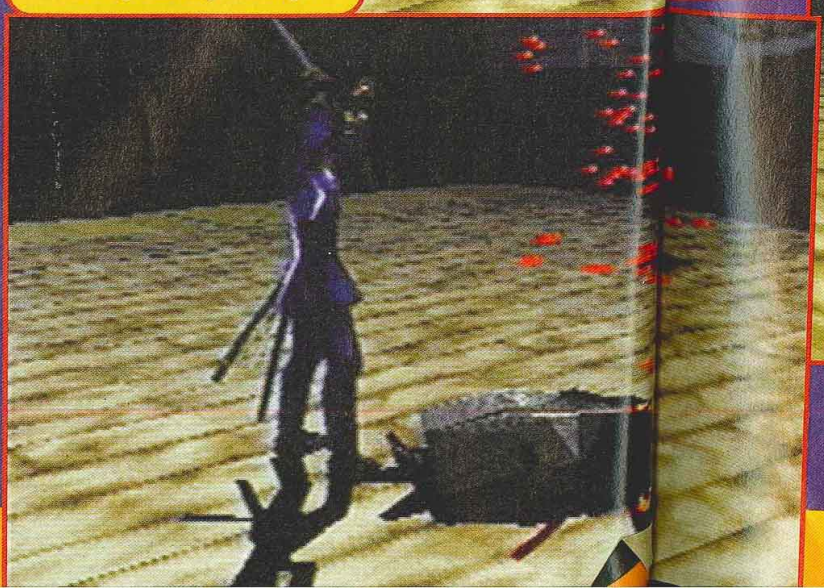
ONE MAN. ONE SOLUTION. ONE STATE OF MIND.*
*UN HOMME. UNE SOLUTION. UN ETAT D'ESPRIT.
ONE™
COMING SOON
Co-Developed by
VISUAL CONCEPTS™
ASC GAMES™
PlayStation™
ONE™ and ASC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation. ONE™ is co-developed by Visual Concepts. ©1997 American Softworks Corporation.
©1995 PEG Limited Partnership. PlayStation™ and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.
All rights reserved.

Bushido Blade 2

Après l'échec du premier volet, Square revient à la charge. Hélas, le jeu de combat 3D ne semble pas sourire à l'éditeur.

Après Tobal (1 & 2) puis Bushido Blade, le spécialiste du RPG persiste avec un nouveau volet de sa saga samouraï. Si les trois premiers ont été des déceptions, il semble que l'éditeur prenne de plus en plus d'assurance dans le domaine. Pour preuve, Ehrgeiz en arcade semble tenir le bon bout même s'il demande un certain temps d'adaptation. A noter tout de même que Square a enregistré de bonnes ventes à l'étranger : si son premier Bushido Blade s'est vendu à un peu moins de 40 000 exemplaires au Japon, il a atteint un million dans le reste du monde.
BB2 semble avoir retenu la leçon et propose une action plus soutenue. Les commandes se sont étoffées avec plus de possibilités d'attaque en combinant les boutons. Le jeu reste toujours aussi technique, mais plus axé arcade, dans la lignée des Tobal. On peut abattre son ennemi d'un seul coup spécial. Un mode Team Battle oppose deux équipes de cinq combattants. Les options sont d'une grande richesse et renferment des tas de petits jeux. Par exemple, on se verra proposé de tuer à la suite vingt adversaires dans une sorte de mode Survival. On note aussi des modes Training et Doom-like, où deux joueurs vont se poursuivre dans des décors en 3D en linkant deux Playstation. Enfin, on peut tout paramétrer d'un point de vue graphique, et jouer en noir et blanc avec du sang rouge devient un exercice de style. Bref, si vous avez aimé Tobal 2, ce Bushido Blade 2 vous ravira. Le jeu a troqué ses couleurs japonaises contre celles de la mondialisation. Cette fois, Square a suivi la voie tracée par Soul Edge.



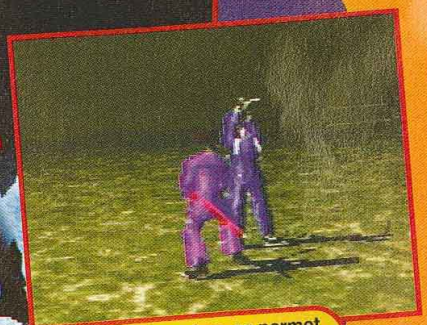


Du sang ! du sang ! du sang !

PLAYSTATION

● Square/12 mars 98

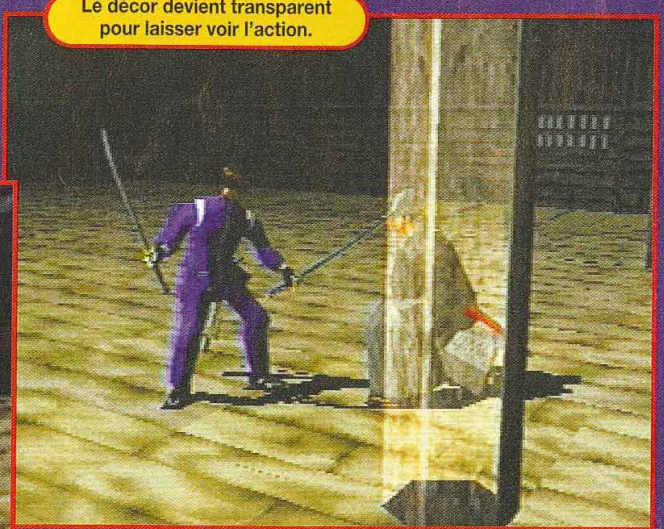
C'est dingue ce qui peut se passer sur la voie publique !



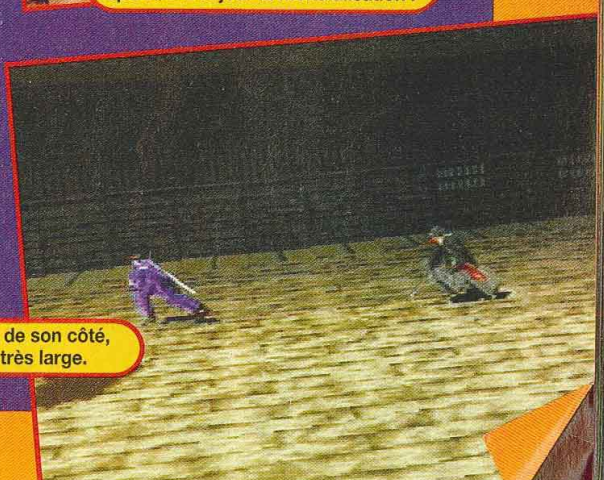
L'ensemble est très sombre, ça permet de masquer la misère des décors.

Square va-t-il réussir à s'imposer dans le domaine de la baston ?

Fini l'esprit japonais du premier épisode. Bonjour la mondialisation !



Le décor devient transparent pour laisser voir l'action.



On peut partir chacun de son côté, le zoom a un angle très large.

King of Fighters Kyo

Apres Samurai Spirits RPG, SNK relooke son King of Fighters pour nous le servir à la sauce RPG, alors que KoF '97 est sur le point de débarquer sur les deux 32 bits...

La saga des King of Fighters a rencontré un large succès au Japon parmi les habitués des salles d'arcade en contribuant à révolutionner le genre du combat en 2D. Fort de cette réussite, SNK adapte cette fois sa série en RPG. Le scénario reprend la trame d'une série de mangas populaire, eux-mêmes basés sur le jeu d'origine. Pour ne pas dérouter les fans du manga, SNK a fait appel aux mêmes designers. On aura droit à une belle brochette de nouveaux personnages, qui devraient apporter du sang neuf à l'ensemble. Vous y incarnerez la figure emblématique de KoF, Kusanagi Kyo, et parcourerez au gré des événements l'ensemble du monde de la série. La question étant de savoir si oui ou non, vous êtes le roi des combattants. Evidemment, Yagami Iori sera votre principal challenger – tout comme dans le jeu de combat. La part prise par les dialogues semble importante mais rien n'a été encore précisé en ce qui concerne le système de combat. Or ce dernier point est important, car il donnera tout son punch au jeu.
Il va donc falloir attendre encore un peu...

PLAYSTATION

SNK/Printemps

Billy Cane paraît moins redoutable que dans le jeu de combat.

Les premiers adversaires sont une occasion rêvée de se faire la main.

Tetsujin est une force de la nature et les élèves de son dojo le savent bien.

SNK promet un habillage soigné pour son jeu.

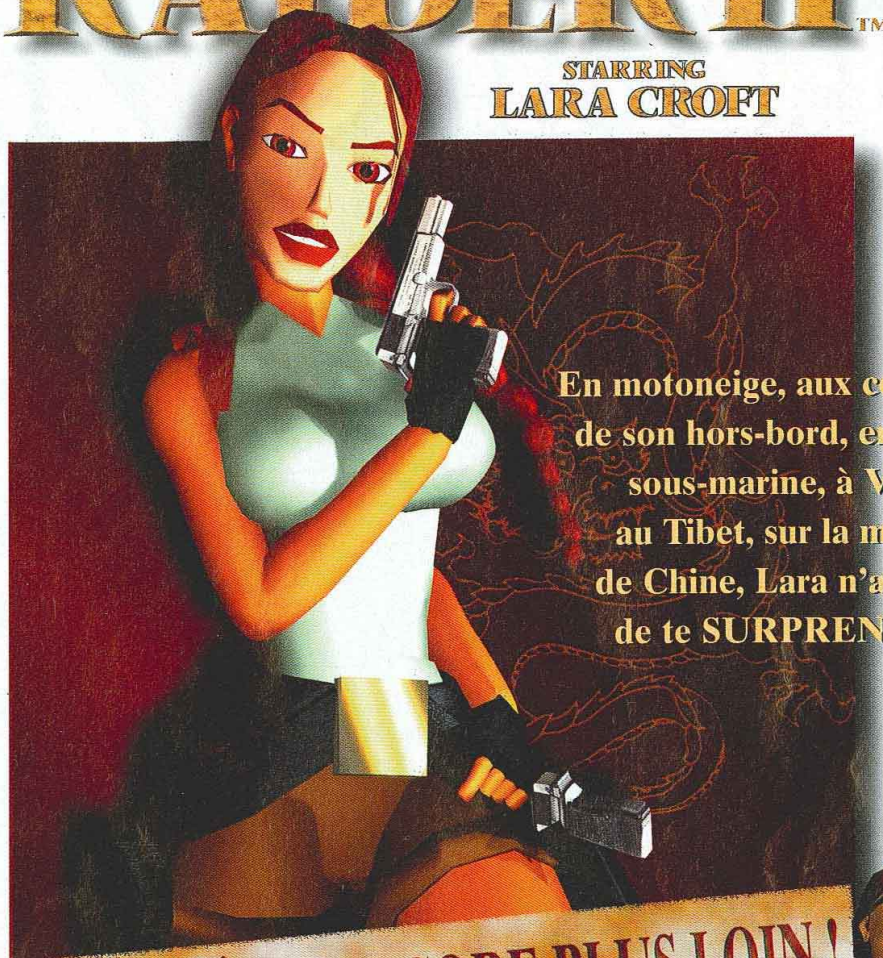
Terry se fait voler la vedette : il est relégué dans un rôle secondaire.

On ne serait pas étonné d'apprendre qu'il y a une petite histoire d'amour là-dessous...

Kyo en plein effort. Y aura-t-il des phases d'action ?

TOMB RAIDER II™

STARRING
LARA CROFT



En motoneige, aux commandes de son hors-bord, en plongée sous-marine, à Venise, au Tibet, sur la muraille de Chine, Lara n'a pas fini de te SURPRENDRE !

LARA T'EMMÈNE ENCORE PLUS LOIN !

TOMB RAIDER II
Sur PlayStation
en édition spéciale
"Mémory Pack"
avec une carte
de sauvegarde
aux couleurs de
LARA CROFT.

Disponible sur
PlayStation · PC CD · LA TÊTE DANS LES NUAGES

ALLOCINÉ · CORE · EIDOS INTERACTIVE

Peter's Plane

TOMB RAIDER © et TM 1997 Core Design Limited. © & ® Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

TOMB RAIDER EST UNIQUE... ET IL Y EN A DEUX !

Brave Fencer Musashiden

Après une politique de développement intensif pour l'étranger, Square se remet au goût japonais à l'occasion de son nouveau jeu d'action 3D.

Mélangeant RPG et action, Brave Fencer Musashiden tient à la fois de Crash Bandicoot et Pandemonium!. On visite des villes et des villages et, comme dans tout bon RPG, on discute et on commerce. La partie quête constitue la base du jeu avec des phases d'action assez soutenues. Les plates-formes sont nombreuses et, à chaque fin de niveau, apparaît un boss. La réalisation semble de bonne qualité : 3D détaillée, rendu graphique assez fin et effets spéciaux. De plus, il semblerait que l'on puisse choisir son angle de vue.
Square veut faire de Musashiden (qui vient chasser sur les terres de SCEI et de Namco) le début d'une toute nouvelle saga. L'éditeur a compris que son seul Final Fantasy ne lui permettrait pas de se financer ; il continue donc d'exploiter parallèlement plusieurs filons, afin de dégoter la nouvelle série à même d'épauler son FF.
La partie n'est pas gagnée, car l'éditeur n'a pas toujours été heureux dans ses projets destinés à le sortir du carcan RPG. On attend donc de voir la démo lors du Tokyo Game Show 98 Spring.

PLAYSTATION

● Square/Été

Cet étrange chevalier est un maître du fléau d'armes.

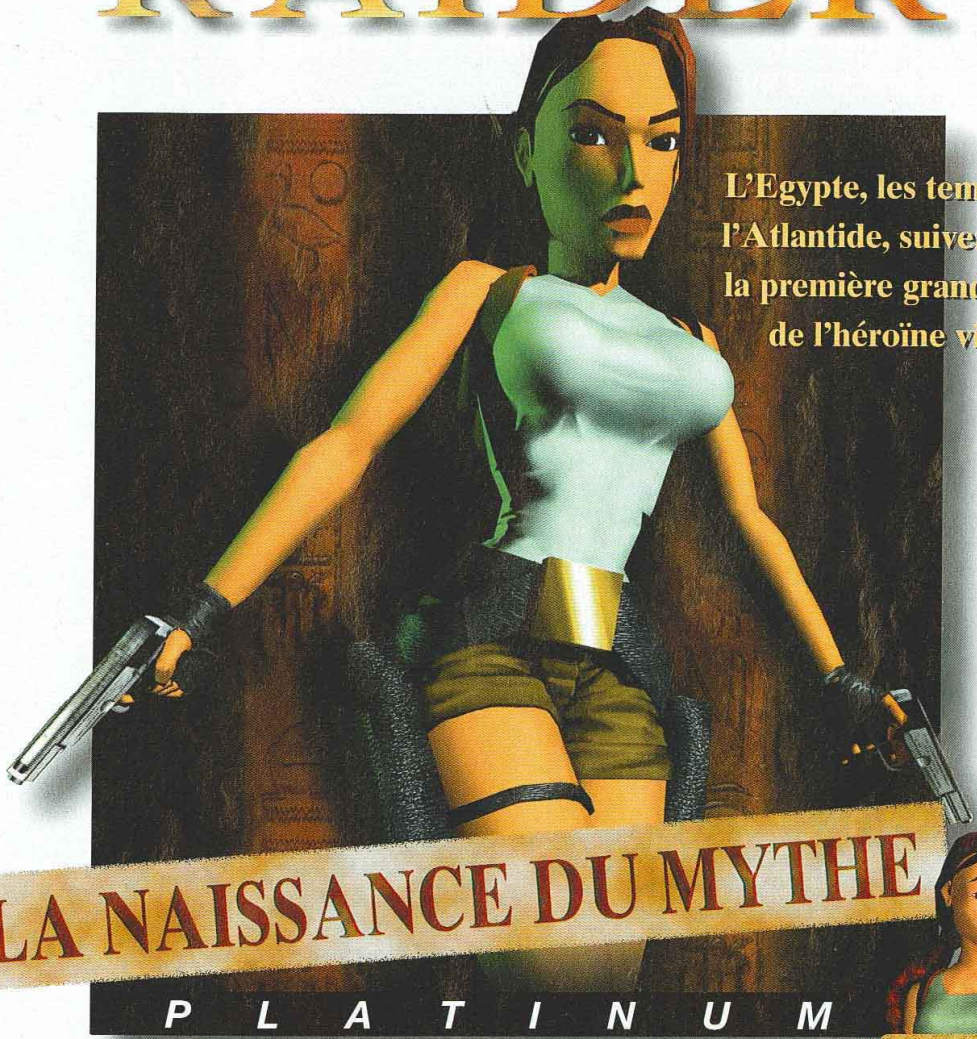
Vous venez de vaincre le chevalier, boss du niveau.

Dans les villages, il faudra parler et commercer.

Vous aurez à éviter les troncs et affronter les ennemis !

Vous pourrez nettoyer la place en faisant rouler le tronc.

TOMB RAIDER



L'Egypte, les temples Grecs, l'Atlantide, suivez Lara dans la première grande aventure de l'héroïne virtuelle !

LA NAISSANCE DU MYTHE

PLATINUM

TOMB RAIDER
Sur PlayStation
en gamme
Platinum à
169 F*
* Prix public généralement constaté.

Disponible sur

PlayStation · PC CD · LA FÊTE DANS LES NUAGES

ALLOCINÉ · CORE · EIDOS

TOMB RAIDER © et TM 1997 Core Design Limited. © & ® Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Peter's Plane

TOMB RAIDER EST UNIQUE... ET IL Y EN A DEUX !

T Kara Hajimaru ho

Jaleco, qui n'avait pas été à si bonne fête depuis pas mal de temps, fait son retour avec un titre extrêmement prometteur. Son nom est un peu long mais peut se résumer à T.

Cette initiale T est celle du nom du héros : Takuto, un jeune garçon de 15 ans sur les épaules duquel le devenir du monde repose. On baigne dans un univers d'heroic-fantasy, développé entièrement en 3D libre d'une excellente qualité – oubliez donc Croc. Dès les premières images de la version en développement, on entrevoit un titre qui pourrait se révéler explosif au final. T se déroule en temps réel : les différents moments de la journée ont été simulés, tout comme les saisons et la météo. On n'y trouve aucun écran de combat spécial et tout, quêtes et batailles, se déroule dans le même espace, sur le modèle de Zelda. Comme dans tout RPG, les quêtes mineures fourmillent au côté de la principale et les mini-jeux abondent (danse, skateboard, etc.). Bref, la variété est de mise autant que l'adresse. La magie tient une place importante dans cette aventure mais on pourra aussi préférer combattre avec une arme ou... à main nue (il faut quand même être un peu fou !). On s'en doute, armes et magie ne tombent pas du ciel. Pour les acquérir, il faut recueillir un élément extrêmement précieux dans ce monde imaginaire, les fleurs, que vous trouverez au fil de votre exploration, et qui pourra vous servir de monnaie d'échange. On devrait même pouvoir débusquer ici et là des fleurs rarissimes pour obtenir des armes et des magies uniques. Autre idée intéressante, une sorte de replay permettra de revivre les moments importants du jeu. Les amateurs avertis savent que, quand on ne joue pas régulièrement à un RPG, on peut oublier où on se trouve ou quel est le but d'une mission, on peut aussi omettre un détail d'une conversation ou d'une action... Eh bien, grâce à Jaleco, ce problème ne se posera plus puisqu'un menu devrait permettre de revoir l'ensemble des événements survenus depuis le début de l'aventure. Au chapitre des petits plus, il faut savoir aussi que le jeu est entièrement géré par les commandes analogiques du pad Dual Shock, qui transmettra les vibrations au joueur. Bref, le développement de T part avec des ambitions louables et on espère qu'elles seront atteintes, d'autant que techniquement, le jeu semble avoir choisi une bonne option.

Cet escalier mène-t-il vers la sortie ?

Ces habitants sont constitués d'eau. Notez leur transparence.

Les fleurs forme

Le monde des glaces est formé de cavernes profondes et sombres.

Ces créatures de pierre ne vous secoureront qui si vous les avez aidées.

PLAYSTATION

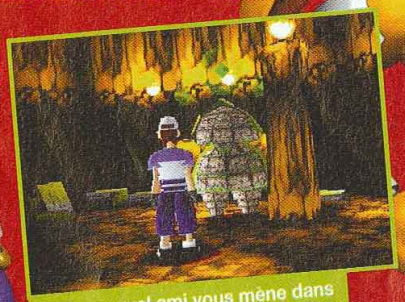
● Jaleco/Juin 98

Monogatari

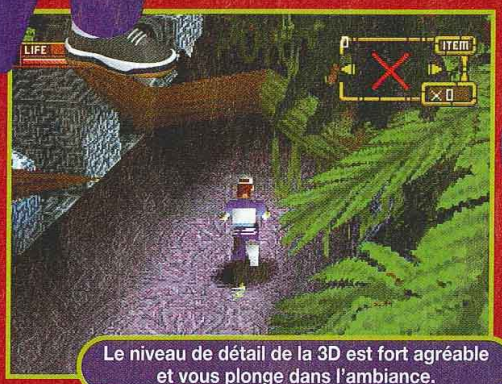
sortie ?

Les fleurs de multiples couleurs forment la base du jeu.

Zoom et mouvements de caméra permettent d'admirer le décor!



Votre nouvel ami vous mène dans un coin secret de son royaume.



Le niveau de détail de la 3D est fort agréable et vous plonge dans l'ambiance.

Graphiquement, le jeu tient une bonne partie de ses promesses.

Le monde est découpé en royaumes distincts. Il faudra les rallier tous.

Parasite Eve

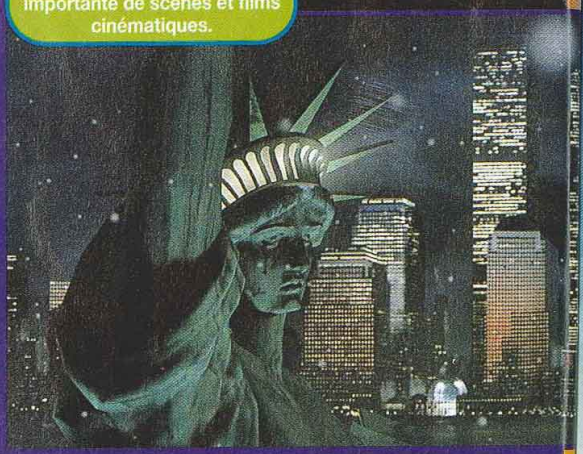
Parasite Eve est le plus gros projet de Square du moment. C'est aussi un recentrage de l'éditeur sur ce qu'il sait faire de mieux : l'aventure-RPG.

On vend moins sur Playstation que sur feue la Super Nintendo. Moins de ventes, moins de profits, Square a donc dû modifier en profondeur ses habitudes. Fini le tout-japonais, l'éditeur s'est mis à l'heure américaine. Si FFVII était destiné au public américain, ce Parasite Eve sera, lui, carrément produit aux Etats-Unis.

Parasite Eve est à l'origine un roman japonais à succès. Un film éponyme en a été tiré, mais ce fut une véritable catastrophe. Square a donc décidé d'étoffer le scénario et de le refondre complètement pour son jeu. Une bonne initiative qui redonne du punch à l'ensemble. Tout comme FFVII, le jeu présente de superbes plans 2D avec des personnages en 3D par-dessus.

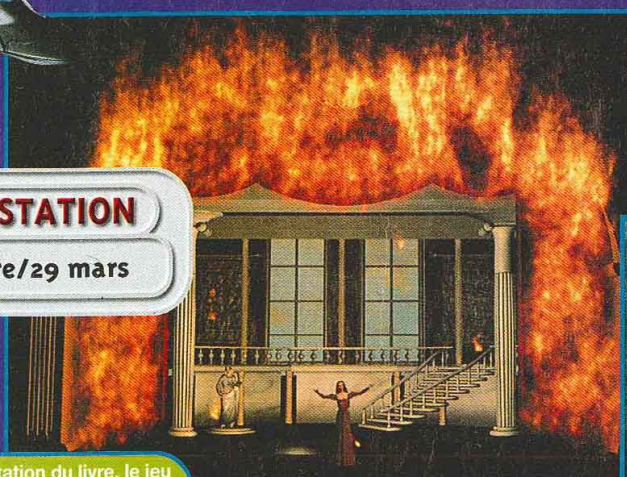
Le scénario est très proche de celui de Bio Hazard : des organismes unicellulaires mutent au point de menacer l'humanité (tu le crois, ça ?). On trouvera donc une kyrielle de monstres difformes pour la grande joie des amateurs de gore. L'action se situe à New York, la nuit de Noël (Christmas Eve). Vous incarnez une jeune femme, Aya Brea, fraîchement mutée dans la police new-yorkaise. Le système mêle RPG et action. Les monstres et les ennemis apparaîtront par moments en images de synthèse et des tonnes de cinématiques illustreront le scénario, histoire de nous en mettre plein la vue.

Espérons que la durée sera aussi au rendez-vous.



Le jeu renferme une quantité importante de scènes et films cinématiques.

L'ambiance de Parasite Eve rappelle un peu Bio Hazard.



Libre adaptation du livre, le jeu devrait être bien meilleur que le film (un navet).

Saurez-vous sauver le monde, c'est-à-dire les Ricains ?

PLAYSTATION

● Square/29 mars

KONAMI®

VIVEZ LE SPORT EN GRAND

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

13 disciplines diverses et spectaculaires :
descente, slalom géant, snowboard, saut à ski, patinage de vitesse, bobsleigh... , 16 nations représentées.

Après le soleil d'International Track & Field, retraçant les jeux olympiques d'Atlanta, voici la neige des J.O. de Nagano : combien de médailles décrocherez vous cette fois ci ?

SORTIE EN FÉVRIER SUR PLAYSTATION ET NINTENDO 64

NINTENDO64

PlayStation

NBA PRO 98

Les 29 équipes officielles de la NBA, 350 vrais joueurs, tous avec leur propre look et leurs habitudes : le Basket à son top !

SORTIE EN AVRIL SUR PLAYSTATION ET NINTENDO 64

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)

3615 Ubi Soft
(1,29/mn)

http//www.ubisoft.fr

KONAMI XXL SPORTS SERIES™

"Nagano Winter Olympics" est une marque déposée de Konami Co., Ltd. © 1997 KONAMI. Tous droits réservés. "PlayStation" sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo® 64 et le logo "N" sont des marques de Nintendo. "Nagano Winter Olympics '98" is an Official Licensed Product of the Organizing Committee of the XVIII Olympic Winter Games, Nagano 1998 ©1998 IMOC TM.

Le logo NBA et la marque NBA ainsi que les logos et les marques des équipes NBA représentés sur ce produit sont des marques et dessins déposés. Toutes autres formes de propriété intellectuelle, qui sont la propriété exclusive de NBA properties, Inc. Et des équipes NBA concernées, ne peuvent être utilisées en partie ou intégralement, sans l'autorisation écrite de NBA properties, Inc. © 1997 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés.

Tamamayu

Après un silence assez long dû à des développements intensifs sur N64, l'éditeur des premières heures de la Playstation revient à ses amours de jeunesse avec, non pas un nouvel épisode de Killeak, mais un RPG !

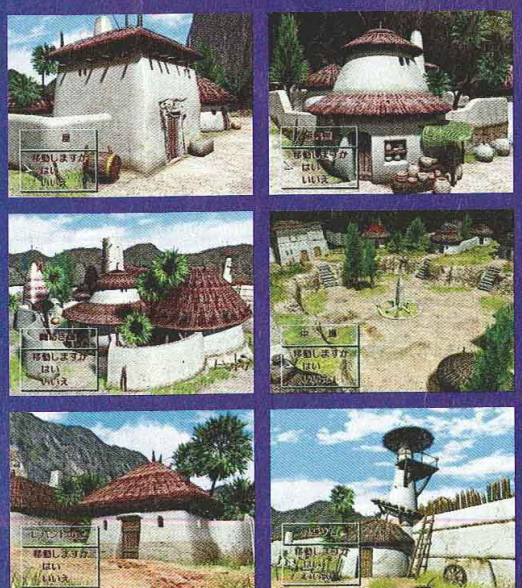
Sous le crayon du designer du dernier film de Miyazaki "Mononoke no Hime" et avec le soutien de l'équipe de Genki, un RPG ambitieux va bientôt envahir nos écrans. Sur le principe de FFVII (Square) et Star Ocean 2 (Enix), le jeu se présente sous la forme de superbes écrans 2D avec des personnages qui se meuvent par-dessus. Ces derniers sont en 3D mappée et supplantent graphiquement les deux autres titres précités. Par moments, on aura droit à des mouvements de caméra pour dynamiser le tout. Des scènes cinématiques devraient aussi être ajoutées par la suite. Voilà donc pour le côté réalisation qui semble, à ce stade de développement, très prometteur. Le jeu, quant à lui, est une sorte de "Pokemon" (Pocket Monster, Nintendo). Vous incarnez un chaman qui devra combattre une armée de trente-deux monstres. Alors que Nintendo utilisait des capsules, on se sert de cocons géants dans Tamamayu pour emprisonner les monstres. L'opération ne réussit pas à tous les coups et il existe un tas de conditions suivant le niveau de l'ennemi. On peut, par la suite, utiliser les monstres capturés pour les faire se battre à sa place, mais on peut aussi (c'est là que se trouve l'innovation du jeu) prendre les caractéristiques d'un monstre pour les associer avec celles d'autres créatures. On construit ainsi son monstre maison. Le scénario n'a pas été dévoilé, mais Genki nous promet quelque chose de long et passionnant.

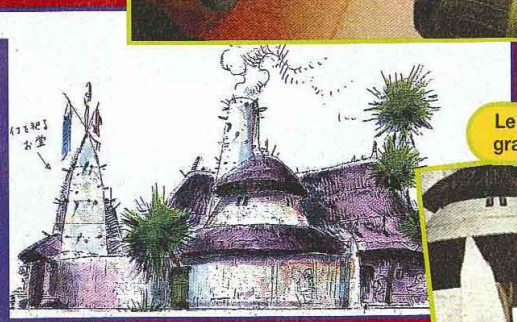
PLAYSTATION

● Genki/1998

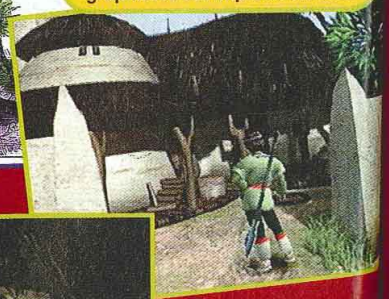
Graphiquement, le jeu surpasse FFVII. On attend les films de synthèse.

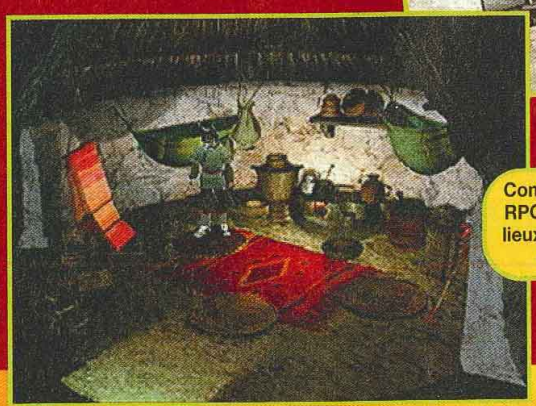
Les lieux à visiter sont nombreux et chacune des vues a bénéficié d'un soin attentif.





Le travail des designers et des graphistes est impressionnant.





Comme dans tout bon RPG, il faut fouiller les lieux en quête d'objets ou de potions.

Vous pou combattre av

N'oubliez pas villageois pour

Le personnag diminue de tai simuler la pers

hiquement, le
urpasse FFVII.
tend les films
synthèse.

igners et des
pressionnant.

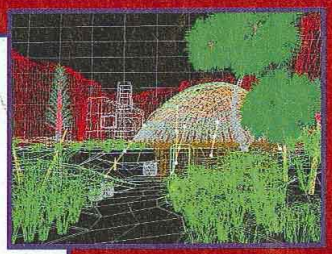
s tout bon
ouiller les
e d'objets
tions.

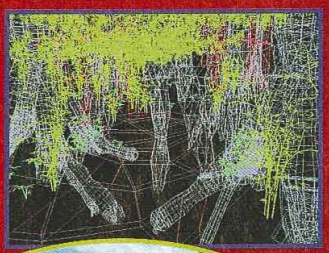
Le commerce permet d'améliorer son équipement.

UNE RÉALISATION SOIGNÉE

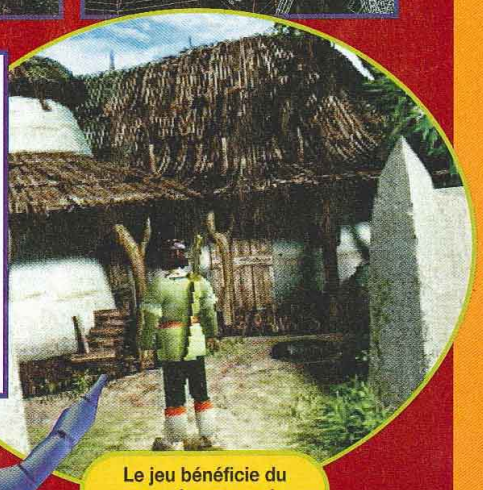
Des esquisses au rendu final, l'équipe de Genki, en association avec le designer du film "Mononoke no Hime", a abattu un travail gigantesque, d'autant que Genki est une petite société qui n'a ni la taille ni les moyens de Square ou Enix.

Vous pourrez aussi combattre avec des armes.



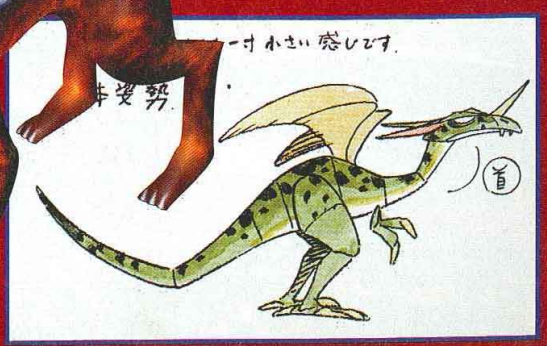


N'oubliez pas de discuter avec les villageois pour recueillir des infos.



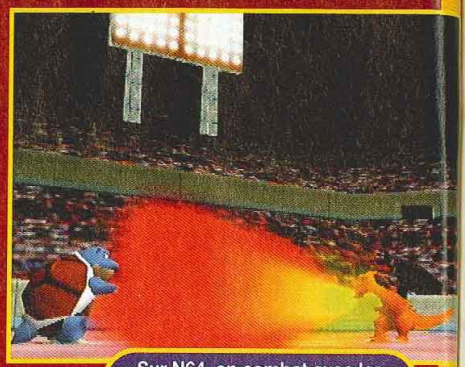
Le jeu bénéficie du coup de crayon du designer de Miyazaki.

Le personnage en 3D diminue de taille pour simuler la perspective.



Pocket Monster Stadium

Amoureusement surnommé Pokemon au Japon, ce méga-hit sur Game Boy signé Nintendo a tout écrasé sur son passage. Le voilà qui s'apprête à sortir sur N64, mais sous des formes très différentes.



Sur N64, on combat avec les monstres élevés sur Game Boy.

Quatre Pokemeon sont annoncés : le premier, Pokemon Pikatchu Genki Detchu, est en plein développement et utilisera un nouveau procédé de reconnaissance vocale révolutionnaire. Le deuxième sortira sur DD64 et nous embarquera pour un safari photo, le troisième (celui qui nous intéresse) va ouvrir le bal sur N64, et le quatrième est encore top secret !

Pour le moment, on peut juste remarquer que les trois titres prévus sont chacun basés sur un concept novateur, comme Nintendo a l'habitude d'en lancer. Reconnaissance vocale, DD64 avec fonction d'écriture, et link entre N64 et Game Boy, Nintendo ne semble pas vouloir exploiter uniquement la renommée du jeu mais aussi, comme il l'avait annoncé à la sortie de la N64, offrir de nouveaux horizons aux joueurs. Dans Pokemon Stadium, on livre bataille dans des arènes avec ses propres monstres, c'est-à-dire ceux que l'on a élevés et entraînés sur sa Game Boy.

Apparemment les cinq volets de la saga (dont deux sortiront en mars : Silver et Gold) sont compatibles avec Pokemon Stadium. Grâce à une interface qui permet de relier quatre Game Boy à la N64, on transfert les données des créatures dans la 64 bits, qui reconstruit le tout avec des graphismes superbes et en 3D mappée, comme seule la N64 sait le faire. Bien sûr, Nintendo veut ajouter d'autres options et modes de jeu. Le secret est encore bien gardé, mais gageons qu'à l'approche de sa sortie, une partie du voile sera levé. A noter que les trois premiers volets de la saga sont annoncées sur Game Boy dans leur version occidentale, pour le printemps.

Pokemon bénéficiant d'une grande renommée, Nintendo va soigner ses versions 64.

NINTENDO 64

● Nintendo/Juin

Le combat est plus interactif avec un système de boutons sur lesquels se répartissent les actions.

La N64 apporte la 3D, l'animation et les effets, et permet le link avec la GB.

Le jeu reprend pour le moment l'intégralité des monstres présents dans les cinq volets de la saga.

JT4002
PROTECTOR GUN
Compatible avec Playst
Recharge de munitions
3 vitesses de temps de
Précision du viseur sur
Gâchette ultra sensible
Bouton de lancement d
Bouton de tir automatic
199FTTC

JT40
PREDATO
Compatible
2 boutons
Mode de re
Sélection d
dans le cha
Effets de tir
369FTT

DES ACCESSOIRES D'ENFER!!!

JT4002
PROTECTOR GUN
- Compatible avec Playstation
- Recharge de munitions
- 3 vitesses de temps de recharge
- Précision du viseur sur les cibles
- Gâchette ultra sensible
- Bouton de lancement d'armes spéciales
- Bouton de tir automatique

199FTTC

JT411
PS DOMINATOR JOYSTICK
- Compatible avec Playstation
- 8 boutons de tir
- Tir automatique ou mains libres
- Sélection de tir automatique
- Sélection du mode : digital, analogique et Namco
- Mouvement ralenti

369FTTC

JT400
PREDATOR GUN
- Compatible Playstation et Saturn
- 2 boutons de tir automatique
- Mode de rechargement automatique
- Sélection du nombre de munitions dans le charheur
- Effets de tir LED

369FTTC

JT403
CONTROL STATION AUTOFIRE
- Compatible avec Playstation
- 8 boutons de tir
- Mode de tir automatique
- Croix 8 directions
- Ergonomique pour une meilleure prise en main
- Long cordon de raccordement

129TTC

JT402
STATION MASTER PAD
- Compatible avec Playstation
- 8 boutons de tir automatique
- Contrôle de mouvements ralentis
- Croix 8 directions

179FTTC

JT426
VOLANT ET PEDALES TOP GEAR
- Compatible avec Playstation, Nintendo 64 Saturn
- Autocentrage
- 9 boutons de tir
- Paddle 8 directions
- Programmation d'angle de rotation
- Levier de vitesse programmable
- Pédalier de course
- Emplacement pour carte mémoire N64

649FTTC

JT365
SPRINT PAD SN

JT376
N64 TRIDENT PAD

JT377
N64 TRIDENT PRO PAD

JT390 & JT391
N64 MEMORY CARDS 256K & 1MB

JT490 & JT491
PSX MEMORY CARDS 1MB & 4MB

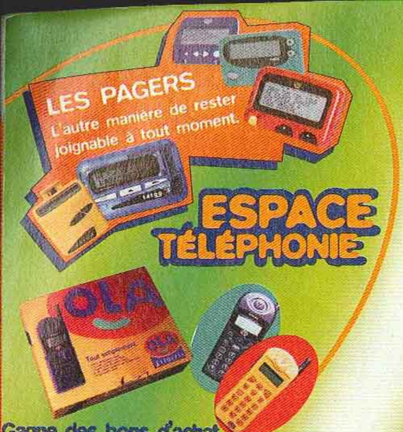
INNELEC

Distributeur exclusif :
INNELEC - Centre d'activités de l'Ourcq - 45, rue Delizy - 92692 PANTIN cedex.
RCS 327 948 626 - SIRET 327 948 626 00020 - APE 516G

Produits disponibles chez votre revendeur habituel

Toutes les marques et logotypes appartiennent à leurs sociétés respectives

Logic 3



Gagne des bons d'achat en parrainant un membre de ta famille ou un ami pour l'achat d'un abonnement sur les réseaux Itinéris, SFR ou Bouygues Telecom.
(voir conditions en magasin Difintel)

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHO

Achète ! Vends ! Echange !

et viens **tester** les toutes dernières **NOUVEAUTÉS** dans notre Espace Club.

Retrouve ton magasin Difintel-Micro près de chez toi...

... et demande ta nouvelle carte fidélité !

01	Belley	01300	13, rue des Cordeliers	04 79 81 00 34
01	Bourg en Bresse	01000	5, place Edgar Quinet	04 74 23 13 54
01	Ferney Voltaire	01210	3, rue du Mont Blanc	04 50 40 43 43
05	Gap	05000	40, rue Carnot	04 92 52 72 74
06	Mandelieu	06210	154, avenue de Cannes	04 93 93 54 33
07	Annonay	07100	26, rue Franki Kramer	04 75 32 42 53
13	Istres	13800	3, Gal. de l'Olivier BD Leon Poutaux	04 42 55 31 95
14	Caen	14000	151, rue Saint Pierres	02 31 85 59 00
14	Honfleur	14600	Place Alphonse Hallais	02 31 89 75 00
22	Loudeac	22600	4, rue de Chèze	02 96 66 02 05
24	Perigueux	24000	5, rue Gambetta	05 53 53 55 54
26	Valence	26000	29, bd d'Alsace	04 75 78 09 68
27	Evreux	27000	7, bd. du Jardin Levêque	02 32 38 63 47
27	Le Neubourg	27110	29, av. du Général de Gaulle	02 32 07 00 35
28	Chartres	28000	24, rue Noël Ballay	02 37 36 44 22
28	Chateaudun	28200	27, rue République	02 37 44 92 00
30	Ales	30100	21, rue Albert Premier	04 66 52 44 66
30	Nimes	30000	2 bis, place de la Calade	04 66 36 26 77
33	Bordeaux	3300	25, rue Judaïque	05 56 79 05 52
33	Libourne	33500	76, rue Gambetta	05 57 25 98 85
34	Agde	34300	C.C. le Capital 16 Bd. du Soleil	04 67 21 32 71
35	Fougères	35300	16, rue du Tribunal	02 99 94 21 00
38	Grenoble	38100	119, Grand Place	04 76 09 26 68
38	Bourgoin	38300	5, rue Grenette	04 74 43 29 53
39	Dole	39100	10, rue de la Sous-Préfecture	03 84 72 68 67
39	Lons Le Saunier	39000	33, rue Saint Desire	03 84 24 41 59
40	Dax	40100	CC DAX 2000, gal. marchande Mammouth	05 58 56 29 03
42	St Etienne	42000	45, rue Charles de Gaulle	04 77 49 00 69
44	Nantes (Orvault)	44700	248, route de Vannes	02 40 59 53 00
45	Orléans	45000	2 ter, Rue Royale	02 38 62 76 76
47	Agen	47000	134, bd. de la République	05 53 77 38 39
49	Angers	49100	57, rue Baudrière	02 41 25 34 27
51	Chalons en Champ	51000	47, rue de la Marne	03 26 68 49 49
54	Nancy	54000	47, rue du Pont Mouja	03 83 30 45 67
55	Verdun	55100	5, av. Garibaldi	03 29 86 78 08
56	Vannes	56000	25, rue Joseph Lebrix	02 97 47 40 78
57	Forbach	57600	1, place Aristide Briand	03 87 88 67 16
57	Metz	57000	58, en Fournirue	03 87 74 65 70
57	Thionville	57100	47 bis, rue de l'ancien Hôpital	03 82 53 80 81
60	Beauvais	60000	57, rue Gambetta	03 44 48 53 60
61	Alençon	61000	15, rue aux Scieurs	02 33 26 11 00
64	Biarritz	64200	60, av. Edouart VII	05 59 24 39 07
62	Calais	62100	159, bd. Lafayette	03 21 19 07 00
65	Lourdes	65100	5, rue de la Grotte	05 62 42 30 68
66	Perpignan	66000	17, rue Mailly	04 68 35 54 98
67	Hagueneau	67500	5	
69	Lyon (2ème)	69002	2	
69	Lyon (8ème)	69008	1	
71	Macon	71000	1	
71	Le Creusot	71200	1	
73	Chambery	73000	5,	
74	Annecy	74000	G	
73	Aix les Bains	73100	Gr	
75	Paris 17ème	75017	14	
76	Rouen	76100	12	
77	Chelles	77500	11	
77	Fontainebleau	77300	4,	
77	Meaux	77100	3,	
77	Pontault Combault	77340	Av.	
78	Elancourt	78990	C.C	

+ DE 100 MAGASINS

CLUB Dif'

PROCHAINEMENT

ouverture de 16 nouveaux magasins Difintel

• Besançon • Saintes • Brives • Poissy
• Auch • Poitiers • Montceau-les-Mines
• Tours • Limoges • Arcachon • Castres

• GENÈVE : 1 ouverture

• ESPAGNE : San Sébastian Barcelone

PlayStation

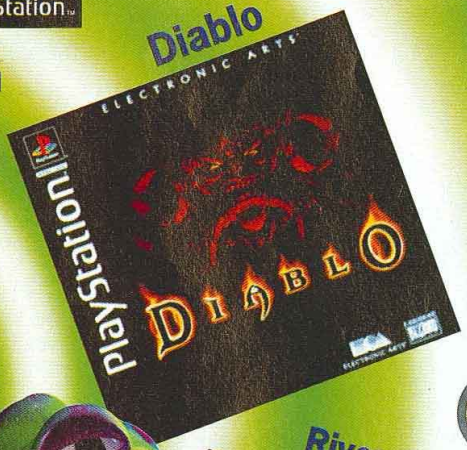
Difintel-Micro présente : les rendez-vous de Dif'...

... des journées "découverte" : un éditeur de jeux vient présenter en ultra-exclu ces toutes dernières créations. Des tests, des démos, avec des milliers de cadeaux à gagner et plein de bonnes surprises !

NBA Fastbreak

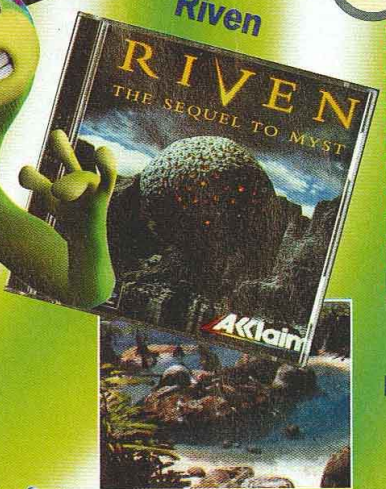
Pitfall

Diablo



F15

Riven



EN EXCLU !

Les rendez-vous Dif'

Grande Journée Electronic Arts

Mercredi 8 Avril 98

➥ PROGRAMME :
- Diablo
- Need for Speed 3
- Theme Hospital
- Road Rash 3D
- Dark Omen

A GAGNER : des blocs note - des tee-shirts - des ponchos - des CD de démos - des tapis de souris + des cadeaux surprise.*

Sur présentation de ce coupon.

ELECTRONIC ARTS

Grande Journée Acclaim

Mercredi 15 Avril 98

➥ PROGRAMME :
- Riven (la suite de Myst)
- Power Boat

GRAND CONCOURS : Gagne une superbe montre de plongée «Power Boat» (conditions détaillées en magasins)

A GAGNER : des tee-shirts - des posters - le livre de toutes les révélations Riven et bien d'autres surprises.*

Sur présentation de ce coupon.

Acclaim

* dans la limite des stocks disponibles

Theme Hospital

Découpe ce mémo et conserve-le précieusement...

67	Hagueneau	67500	5, rue des Dominicains	03 88 63 88 36	78	Maisons Laffitte	78600	2 Gal. du Vieux Maison	01 39 62 48 34	93	Tremblay-en-France 93290	35, av. Pasteur	01 49 63 19 93
69	Lyon (2ème)	69002	27, rue du Tupin	04 78 37 15 70	78	Montigny le Bretonneux	78180	14 bis, place Paul Claudel	01 39 44 06 76	93	Villemomble 93250	20, av. D'Outre Bon	01 48 55 21 69
69	Lyon (8ème)	69008	14, rue Antoine Lumière	04 72 78 60 84	81	Albi	81000	25, rue St Cécile	05 63 49 02 99	94	Champigny 94500	22, rue Albert Thomas	01 48 81 10 16
71	Macon	71000	19, rue Gabriel Jeanton	03 85 39 09 52	83	Draguignan	83300	9, rue Labat	04 94 68 92 55	94	Charenton/Bercy 2 94220	CC Bercy 2, Place de l'Europe	01 43 78 69 30
71	Le Creusot	71200	189, rue du Maréchal Foch	03 85 55 08 02	83	St Raphael	83700	96, rue Charles Gounod	04 94 82 29 00	94	Maison Alfort 94700	5, av. de la République	01 48 93 35 14
73	Chambery	73000	5, rue Trésorerie	04 79 62 27 22	83	Toulon	83000	24, rue Pierre Semmard	04 94 91 17 91	94	Nogent sur Marne 94130	34, rue des Héros Nogentais	01 48 75 76 32
74	Annecy	74000	Gal. de l'émeraude - 64 rue J-Jaurès	04 50 52 86 02	84	Valréas	84600	54, cours J-Jaurès	04 90 28 12 00	94	St Maur 94100	5, rue du rond point de Créteil	01 48 86 55 32
73	Aix les Bains	73100	Grand Passage - 8, rue du Casino	04 79 34 08 01	89	Auxerre	89000	54, rue de Paris	03 86 72 95 60	94	Villejuif 94800	1, rue Georges Lebigot	01 46 78 43 76
75	Paris 17ème	75017	142, bd Berthier	01 47 64 15 96	91	St Germain les Corbeil	91250	CC de la Croix Verte - Place de l'Europe	01 60 75 93 00	95	Argenteuil 95100	23, rue Antonin Georges Belin	01 30 76 17 17
76	Rouen	76100	129, rue Saint Sever	02 35 73 68 50	91	Viry Chatillon	91170	16, place des martyres de Chateaubriand	01 69 21 24 64	95	Pontoise 95300	17, rue de l'Hôtel de Ville	01 30 75 17 61
77	Chelles	77500	11, rue du Maréchal Foch	01 64 21 55 44	92	Asnieres	92600	48, Grande Rue Charles De Gaulle	01 47 93 67 38	95	St Gratien 95210	10, place François Truffaut	01 34 17 11 33
77	Fontainebleau	77300	4, rue de la Cloche	01 60 71 91 14	92	Neuilly sur seine	92200	9, rue de Longchamps	01 47 45 17 97	95	Sarcelles 95200	CC rue des Flanades niveau -1 le Marché	01 39 92 47 16
77	Meaux	77100	3, rue Darnetal	01 64 34 29 08	92	Levallois Perret	92300		01 47 48 05 93	98	Nouméa 98800	139, RT BP Vallée des Colonnes	00 687 26 43 34
77	Pontault Combault	77340	Av. Charles Rouxel	01 60 29 53 76	93	Bagnolet	93170	CC Bel'Est 28, av. du Général de Gaulle	01 49 72 74 01	SUISSES : Rue Gourgas 4,			tél. 022 800 17 27
78	Elancourt	78990	C.C. des 7 Mares, Pl. du Commerce	01 30 13 87 30	93	Livry Gargan	93190	6, rue de l'Eglise	01 43 30 24 25	Rue du Rhone 46, (La Tête dans les Nuages)			tél. 022 310 63 64

Michael

Michael n'est pas un chat comme les autres, et sa couleur orange est son seul point commun avec Garfield. Partez à la découverte des aventures rigolotes des chats et des hommes !

N'est-il pas mignon ce matou ?

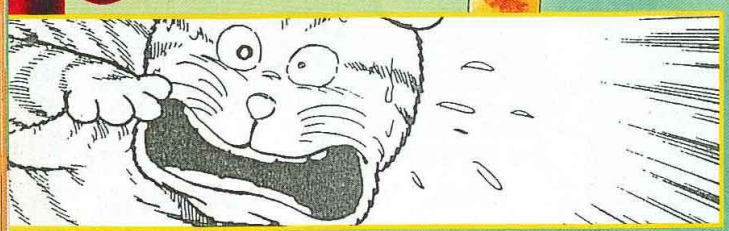
Éditeur : GLÉNAT

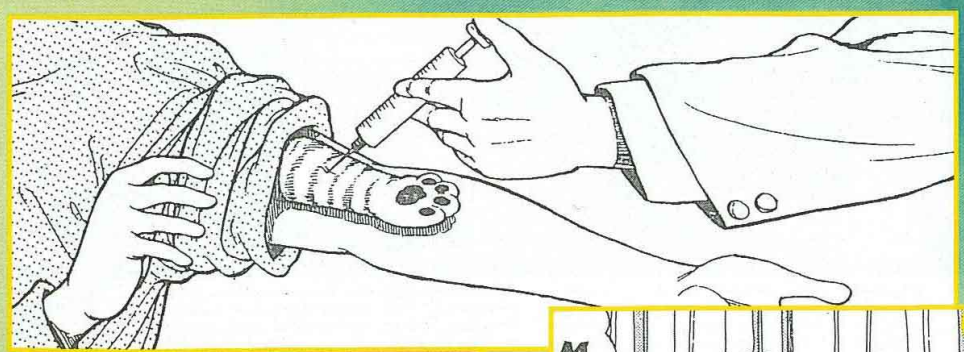
Mangaka : M. KOBAYASHI

Version : FRANÇAISE

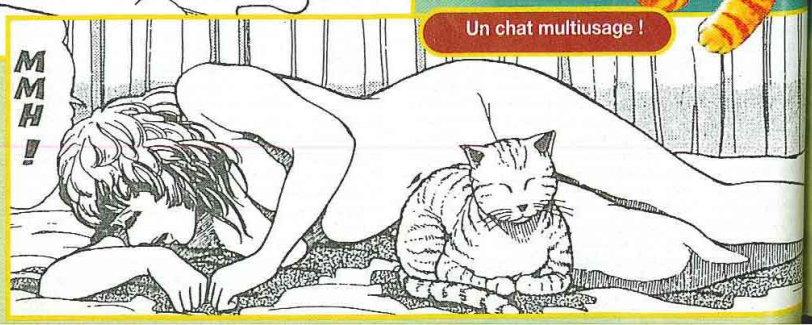
Certes, de prime abord, le dessin de ce manga n'est pas excellent. Il est même assez quelconque : ni très fouillé, ni très travaillé. Cela dit, pour un bande dessinée à vocation comique, ce n'est pas très important, et il est même normal que certaines mimiques virent à la caricature. En revanche, il est plus étonnant de voir que Michael, le héros félin de ce manga, a été beaucoup plus soigné que les humains de son entourage. Les postures naturelles des chats sont très fidèlement reproduites. Ce contraste dans le traitement des protagonistes accentue l'effet de centralisation des cases autour de Michael.

S'il ne contient pas d'histoire dominante, ce manga comporte plein de petites nouvelles assez délirantes et accrochantes, bien que de temps à autre on sente poindre une critique amusée de la société japonaise contemporaine. Cette liberté de ton est assez peu fréquente pour être signalée. Bien évidemment, si vous n'appréciez pas les chats, ce manga risque d'avoir assez peu d'attraits pour vous. En fait, c'est comme pour un match de foot, si vous n'aimez pas le sujet... Bref, ce recueil est très agréable à lire, original et il mérite votre attention.





Faire une piqûre au chat, c'est toute une histoire !

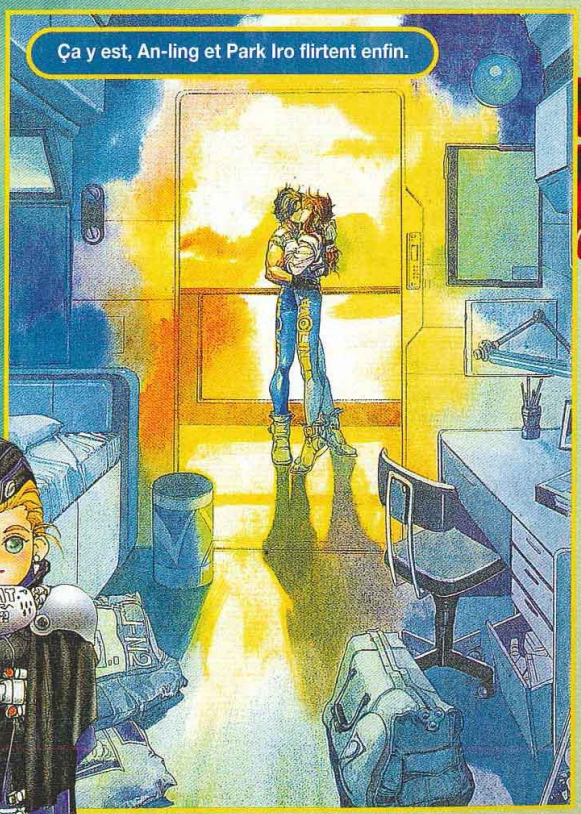


Un chat multiusage !

Cyber Weapon 4

Après de long mois d'attente, le quatrième volume de "Cyber Weapon" est sorti. On peut dire que les Hongkongais (Chinois, désormais) de Freeman ne se sont pas pressés. Enfin, cela leur a permis de peaufiner les dessins !

Vous ne pouvez pas prétendre de pas connaître "Cyber Weapon Z", alors qu'on en a publié une bonne partie, il y a à peu près deux ans. Les qualités graphiques de ce manga ne manquent pas d'étonner. Les dessins sont superbes, très détaillés et entièrement en couleurs ! De plus, ils ont été retravaillés sur ordinateur et agrémentés d'effets spéciaux. Sans conteste, Andy Seto et son équipe sont passés maîtres dans l'art du dessin assisté par ordinateur ! Et, ce qui ne gâche rien, le scénario est à la hauteur des graphismes. L'histoire se situe dans le futur, au temple de Shaolin. Les maîtres des lieux cherchent à créer une nouvelle espèce d'hommes, en mélangeant science et tradition : c'est le projet Cyber Weapon ! Empreint de spiritualité, ce manga mêle habilement scènes de combats endiablées, superbement chorégraphiés, et réflexions sur l'avenir. On ne s'en lasse pas.



Éditeur : TONKAM

Mangaka : A. SETO

Version: FRANÇAISE

Evangelion

Comme vous le savez, "Evangelion", la série télé qui a remporté un grand succès au Japon, est désormais disponible en France en cassette vidéo. Mais c'est du manga dont le Panda va vous entretenir aujourd'hui depuis sa tanière.

"L'Ange, l'Assaut" conte les aventures d'un héros qui n'a pas confiance en lui.

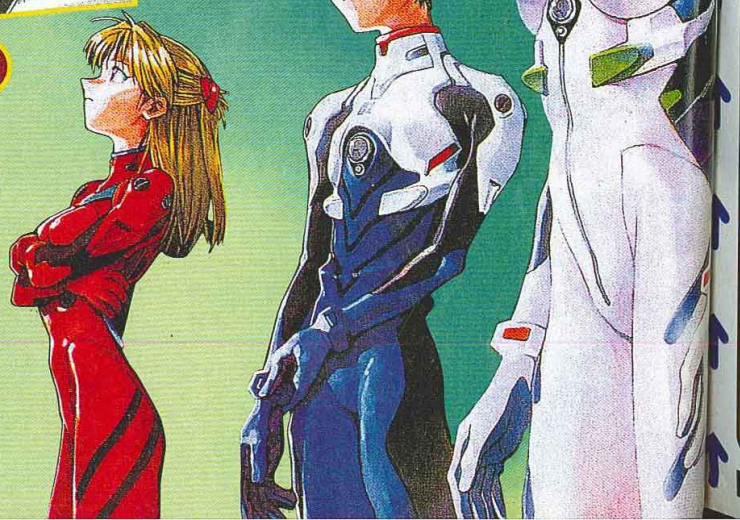
Je fais partie de ces passionnés de japanimation, assez peu nombreux semble-t-il, qui n'ont pas du tout accroché à la série télé "Evangelion". Là où beaucoup crient au chef-d'œuvre, je ne vois qu'une série télé certes de bonne facture mais sans originalité. C'est pourquoi nous allons plutôt parler du manga. Car son dessin ne manque pas d'attraits même si le design est très proche de celui de la série télé, avec des décors assez vides, et un rendu des méchas assez original, mais pas très réussi à mon goût. Le scénario, classique, met aux prises des adolescents et des méchas dans un monde apocalyptique... Par rapport à l'animé, les sentiments des héros sont plus apparents et leurs caractères plus affirmés. Si vous avez aimé la série télé, le manga, plus fin, devrait vous intéresser.

Shinji aux commandes de son robot.

Une des pilotes, blessée lors du premier affrontement.

- Éditeur : GLÉNAT
- Mangaka : Y. SADAMOTO
- Version : FRANÇAISE

Des combats de méchas classiques mais efficaces.



POWER GAMES

MODIFICATION PLAYSTATION

GARANTIE 3 MOIS
POSE EN 30 Min.
TEL

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

Tél : 01 43 79 12 22

Fax : 01 43 79 11 05

3615 POWER GAMES

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLEPHONE
EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU **01 43 79 12 22**

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

SATURN

NOUVEAU

499F

CONSOLE OCCAZ AVEC 1 MANETTE.
GARANTIE 3 MOIS.

NEUF SATURN

JEUX VERSION IMPORT

SAKURA WARS 2	399 F	PHANTASY STAR COLLECTION	399 F
DRACULA X	349 F	VAMPIRE SAVIOR CD / RAM	399 F / 499 F
GRANDIA EDITION SPECIAL	499 F	RADIANT SILVERGUN SHT	399 F
DRAGON FORCE 2	399 F	STREET FIGHTER VS X MEN RAM	499 F
BURNING RANGERS	399 F	KING OF FIGHTERS 97	399 F / 499 F
AZEL : PANZER DRAGON RPG	449 F	WHITE WICHES RPG HUDSON	449 F
LANGRISSER DRAMATIC EDITION	449 F	BATTLE GAREGGA	449 F
HOUSE OF DEAD CD / GUN	399 F / 499 F	GUNGRIFFON 2	399 F
PUYO PUYO RPG	399 F	DUNGEON DRAGON COLLECT.	TEL.
SOUKYU GURENTAI PROMO	299 F	DOUKOKU	499 F
MAGIC KNIGHT RAYEARTH USA	399 F	LUNAR SILVER STAR STORY USA	449 F

SATURN occasion SATURN

JEUX VERSION EURO.

EXHUMED	149 F	DAYTONA CCE	199 F
COMMAND AND CONQUER	149 F	MYST	149 F
DAYTONA USA	99 F	RESIDENT EVIL 2	249 F
VAMPIRE NIGHT WARRIOR	149 F	MYSTARIA	149 F
ALIEN TRILOGY	149 F	DIE HARD ARCADE	199 F
NBA JAM TE	99 F	DIE HARD TRILOGY	199 F
ROBOTICA	99 F	MANOIR DES AMES PERDUES	99 F
SEGA RALLY	99 F	BATMAN FOREVER	199 F
		SOVIET STRIKE	149 F
		V.HYOLIDE	99 F
		NEED FOR SPEED	199 F
		FIGHTERS MEGAMIX	249 F
		DUKE NUQUEM 3D	249 F
		WORMS	199 F
		DARK SAVIOR	199 F
		SLAM JAM 96	99 F
		RAYMAN	149 F
		CRIME WAVE	149 F
		ALONE IN THE DARK	149 F
		TORICO	199 F
		SOVIET STRIKE	149 F
		MORTAL KOMBAT 2	149 F
		QUAKE	249 F
		TOMB RAIDER	199 F
		LOADED	149 F
		WORLDWIDE SOCCER 97	99 F
		SKY TAGET JAP	99 F
		VIRTUAL ON USA	99 F
		SEGA RALLY USA	99 F
		DIE HARD TRILOGY USA	99 F
		VF2 USA	99 F
		GUN GRIFFON USA	149 F

PLAYSTATION

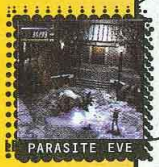
NOUVEAU

1090F*

+ 2 MANETTES + MEMORY CARD

* offre soumise à condition particulière. Voir en magasin.

NEUF PLAYTATION



JEUX VERSION IMPORT

TENCHU	499 F
GRAN TOURISSMO	499 F
DUAL SHOCK CONTROLLER	TEL.
RESIDENT EVIL 2 US	449 F
PARASITE EVE	499 F
FINAL FANTASY TACTICS	399 F
STREET FIGHTER VS XMEN	499 F
XENOGEARS RPG	499 F
TEKKEN 3	499 F
BUSHIDO BLADE 2	499 F
DEAD OR ALIVE US	TEL.
BREATH OF FIRE 3 US	TEL.
STAR OCEAN 2	499 F

JEUX VERSION FRANCAISE

NEED FOR SPEED 3	349 F
DIABLO	349 F
BLOODY ROAR	299 F
GEX 3D	349 F
SNOW RACER 98	349 F
COOLBOARDERS 2	329 F
SNOWBREAK EXTREME	299 F
DARK OMEN	349 F
SKULL MONKEY	349 F
BUSHIDO BLADE	299 F
ROAD RASH 3D	349 F
POWER BOAT RACING	349 F
CRASH BANDICOOT 2	299 F
TOMB RAIDER 2	299 F
FINAL FANTASY 7	349 F
FIFA SOCCER 98	349 F
THEME HOSPITAL	349 F
TIME CRISIS + GUN	499 F
RIVEN	449 F
CRASH BANDICOOT 2	299 F
DEATHTRAP DUNGEON	349 F
ROAD RASH 3D	349 F
ONE	299 F
NBA PRO 98	349 F
CINQUIEME ELEMENT	349 F

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

TOTAL ECLYPSE	99 F	DISCWORLD	149 F	RESIDENT EVIL	199 F
KILLEAK THE BLOOD	99 F	BURNING ROAD	149 F	RAGE RACER	199 F
RIDGE RACER	99 F	TIME COMMANDO	149 F	TOMB RAIDER	199 F
BLAM MACHINE HEAD	99 F	FIFA SOCCER 97	149 F	TOTAL NBA 97	149 F
NBA JAM TE	99 F	HARDCORE 4X4	149 F	TEKKEN 2	199 F
MAGIC CARPET	99 F	TOBAL N° 1	149 F	ONSIDE	199 F
FIFA SOCCER 96	99 F	RAYMAN	149 F	SOULBLADE	199 F
TUNNEL B1	99 F	RELOADED	149 F	SOVIET STRIKE	199 F
TOTAL NBA 96	99 F	TRACK AND FIELD	149 F	CRASH BANDICOOT	199 F
STARBLADE ALPHA	99 F	AGILE WARRIOR	149 F	SUIKODEN	199 F
SPEEDSTER	99 F	STREET RACER	149 F	VANDAL HEARTS	249 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F	LITTLE BIG ADVENTURE	149 F	ISS PRO	199 F
TOSCHINDEN ARENA	99 F	DISRUPTOR	199 F	MDK	249 F
OLYMPIC SOCCER	99 F	DIE HARD TRILOGY	199 F	FIGHTING FORCE	249 F
SLAM AND JAM 96	99 F	PORSCHE CHALLENGE	199 F	MONOPOLY	249 F
FORMULA 1	99 F	KING'S FIELD	199 F	ABE ODYSSEY	249 F
PITBALL	99 F	LEGACY OF KAIN	199 F	V RALLY	249 F
JACK IS BACK	129 F	INDEPENDANCE DAY	199 F	WARCRAFT 2	249 F
THUNDER HAWK 2	129 F	FIRO AND KLAWD	199 F	RAPID RACER	249 F
FADE TO BLACK	149 F	NBA LIVE 97	199 F	CHEV. BAPHOMET 2	249 F
		CRASH BANDICOOT	199 F	DYNASTY WARRIORS	269 F
		NEED FOR SPEED 2	199 F	TOMB RAIDER 2	269 F
		WING COMMANDER 4	199 F	G POLICE	269 F
				FINAL FANTASY 7	299 F

Réalisation

NINTENDO 64

NOUVEAU

999F

CONSOLE N64 AVEC 1 MANETTE

JEUX EURO. ACCESSOIRES

UN DINOGOTCHY OFFERT AUX 100 PREMIERS VENDUS

JEUX VERSION FRANCAISE

MARIO 64 VF	349 F
MARIO KART 64 VF	349 F
TETRISPHERE	369 F
WCW VS THE WORLD	499 F
FIGHTERS DESTINY VF	499 F
FIFA SOCCER 98 VF	499 F
YOSHI ISLAND 64	379 F
WAVE RACER 64 VF	349 F
NHL BREAKWAY 98	499 F
LAMBROGHINI 64	449 F
LYLAT WARS+ VIBREUR	399 F
GOLDEN EYE	399 F
BOMBERMAN	349 F
DIDY KONG RACING	349 F
SNOWBOARDING KIDS	369 F
NAGANO WINTER OLYMPICS	499 F

ACCESSOIRES N64

PACK VIBREUR	99 F
MEMOIRE 1 MEGA	99 F
JOYPAD OFFICIEL COULEUR	199 F
VIBREUR + MEMOIRE INTEGRE	149 F

JEUX OCCASION N64

MARIO 64	299 F
WAVE RACE	299 F
DOOM 64	299 F
STAR WARS	299 F
PILOTWING 64	299 F
F1 POLE POSITION 64	299 F
EXTREME G	299 F
TUROK	299 F
ISS 64	349 F
LAMBORGHINI 64	299 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES

31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

3x3 Eyes

"Sazan Eyes" constitue le troisième volume de 3*3 Eyes. Un nouveau numéro à ne surtout pas manquer sous peine de voir votre magnétoscope se rebeller et votre collection de mangas brûler d'une même flamme !

Editeur : MANGA PLAYER COLLECTION

Mangaka : Y TAKADA

Version : FRANÇAISE

Le troisième volume est particulièrement intéressant parce qu'il commence là où s'arrête la première série d'OAV ! Vous allez donc pouvoir découvrir la suite de l'histoire. Paï n'est pas morte après son affrontement contre Benares, mais ça vous vous en doutiez... par contre, elle est frappée d'amnésie, de même que la sanjiyan, sa seconde personnalité ! Benares a scellé sa mémoire en même temps que ses pouvoirs. Yakumo, qui a passé plusieurs années à sa recherche, s'est considérablement aguerri. Il n'est plus le gamin hésitant que l'on connaissait auparavant, mais est devenu un valeureux guerrier ! Sa mémoire étant toujours aussi brumeuse, Paï court de grands dangers. Car les sanjiyans ont le pouvoir d'offrir l'immortalité, et nombre de créatures aimeraient pouvoir en profiter. Ce manga continue donc sur sa lancée et son scénario est toujours aussi passionnant. Il y a de l'action, de la magie, et les affrontements sont assez gores ! Bref, il y a de quoi faire ! "Sazan Eyes" se lit très facilement, sans jamais devenir monotone ou répétitif.
Yuzo Takada demeure un de mes mangakas favoris et il signe ici son meilleur manga !

Yakumo est en mauvaise posture, mais heureusement il se régénère rapidement.

Pai et Yakumo enfin réunis.

Paï arrive de nouveau à utiliser ses pouvoirs.

Sanjiyan s'éveille !

Conan

C'est déjà le sixième volume des aventures de Conan, le détective ! Alors si vous aimez Sherlock Holmes, les enquêtes policières et les énigmes... vous allez vous régaler.

Un instinct infaillible !

Des enquêtes passionnantes.

Conan est un manga qui, au premier abord ne paie pas de mine, et pourtant c'est une des révélations de l'année passée. Son dessin propre et efficace n'attire pas particulièrement l'attention, mais dès que l'on se plonge dans l'histoire, on ne peut plus en sortir ! Il est évident que le scénario s'inspire des romans de Sherlock Holmes ou d'Agatha Christie... mais ne boudons pas notre plaisir car, comme dit l'adage, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes ! Bref, vous l'aurez compris, ce manga est d'un genre différent de ceux que l'on a l'habitude de voir, il faut le découvrir absolument.

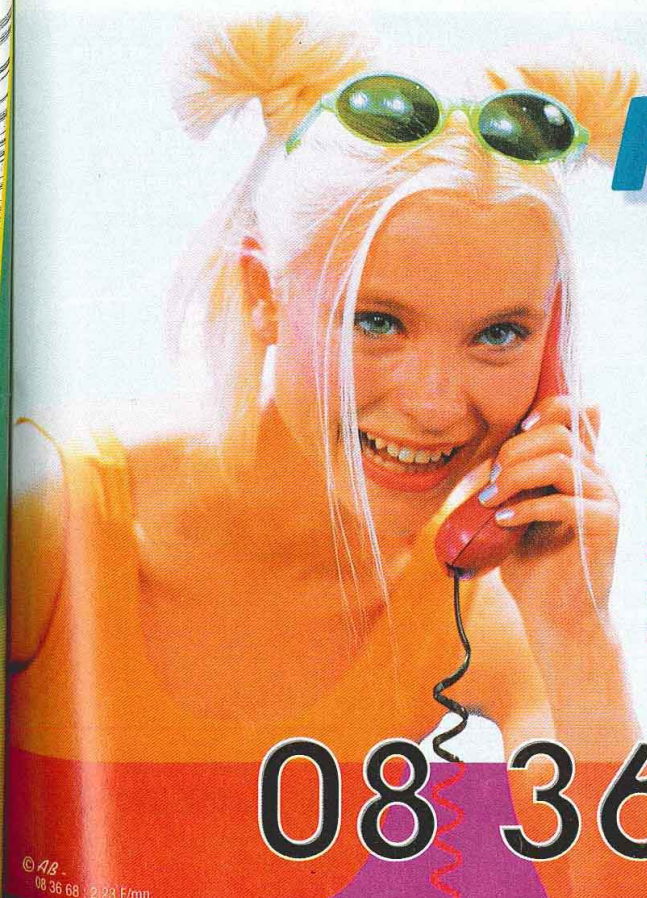
Editeur : KANA

Mangaka : G. AOYAMA

Version : FRANÇAISE

jiyan s'éveille !

veau oirs.



Phone C@fé

PHONE CAFE, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

08 36 68 38 88

© AB - 08 36 68 : 2,23 F/mn.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Superbe jeu de plateforme en 3D

TOP

Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente plus de 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

Les 29 équipes officielles de la NBA, 350 vrais joueurs, tous avec leur propres look : le Basket à son top !

Plongez dans les profondeurs terrifiantes des donjons peuplés de monstres cauchemardesques.

Retrouvez votre héro à cheval avec cette nouvelle adaptation.

De la vitesse, et en plus dans ce 3è épisode, l'apparition de la Police.

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

CLUSES
15, rue de la Grenette
(voir minitel)

CHATELLERAULT
11, rue Kennedy
(voir minitel)

MORLAIX
11, rue de Paris
02.98.46.11.46

ST NAZAIRE
28, av. de la République
02.40.22.60.15

CHARLEVILLE-MEZIERES
39-41 passage de la République
03.24.57.43.19

CHAMBERY
120, rue Croix d'Or
04.79.60.03.81

NEUCHATEL
rue Seyon 32
032.724.12.55

BREST CENTER 120m²
(NOUVELLE ADRESSE)
19, rue Louis Pasteur
02.98.46.11.46

MONTAUBAN
(NOUVELLE ADRESSE)
8, rue Fraiche
05.63.66.57.33

THIONVILLE
21, rue de l'ancien Hôpital
03.82.53.51.11

BOURG-EN-BRESSE
6, rue Charles Robin
04.78.60.33.60

CREIL CENTER
(NOUVELLE ADRESSE)
75-77, rue de la République
03.44.25.56.64

LES CORNERS

PAT'VIDÉO NOUVEAU
7, avenue Jules Ravat
38500 VOIRON
Tél. 04.76.65.96.27

CLIP CLAP
5 place du Pilori
53000 Château-Gontier
Tél. 02.43.70.37.45

FRANCE

AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BAYONNE	Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX *CENTER*	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.78.60.33.60
BREST *CENTER*	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CAMBRAI	(consulter le Minitel)
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	(consulter le Minitel)
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
CLUSES	(consulter le Minitel)
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL *CENTER*	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE *CENTER*	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN	Tél : 05.58.06.39.51
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MORLAIX	Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU *CENTER*	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER *CENTER*	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
SETE	Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84.79
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*	Tél : 03.27.47.30.60

SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022.940.03.40
GENEVE 2	Tél : 022.800.30.50
GENEVE 3	Tél : 022.700.83.83
GENEVE 4	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
NEUCHATEL	Tél : 032.724.12.55
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

© FANE COMPO 04 72 72 06 11

SNOW RACER 98

Un jeu de snowboard et de ski qui associe compétition et plaisir.

TOP

Rascal

NEW

Jeu de plates-formes. Envoyer les tous dans une autre dimension.

CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990 FRS

PlayStation

NEW

ELECTRONIC ARTS

DIABLO

Diablo vous invite à vous plonger dans un monde médiéval fantastique. Incarnez un valeureux guerrier, une archère ou un mystérieux magicien.

NEW

BUSHIDO BLADE

L'art du combat japonnais à l'arme blanche où l'observation de son adversaire est primordiale.

UN TEE-SHIRT OFFERT POUR L'ACHAT DE PRO-PINBALL

timeshock!

Attention de ne pas tilter votre Playstation avec ce nouveau jeu de flipper.

YOSHI'S STORY

Le plus adorable des jeux de plates-formes. Il possède des graphismes à vous couper le souffle.

QUAKE

Vous incarnez un Space Marine perdu dans les failles temporelles. Pas d'état d'âme et tirez sur tout ce qui bouge.

NEW

HIT

Mettez vous dans la peau de 007, dans cette adaptation très réussie.

NEW

FIGHTERS DESTINY

Nés pour Frapper ! Combats sur un ring en hauteur

MARIO KART 64

Mario et ses bolides tout en 3D. De 1 à 4 joueurs, avec ses 20 circuits.

HIT

FIFA

Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999 FRS

NINTENDO 64

WCW

NEW

Les Superstars du catch américain déboulent sur N64. Ça va cogner, voltiger, bastonner et tricher !

HIT

Retrouvez les disciplines des J.O. 98 d'hiver de Nagano.

Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 90 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

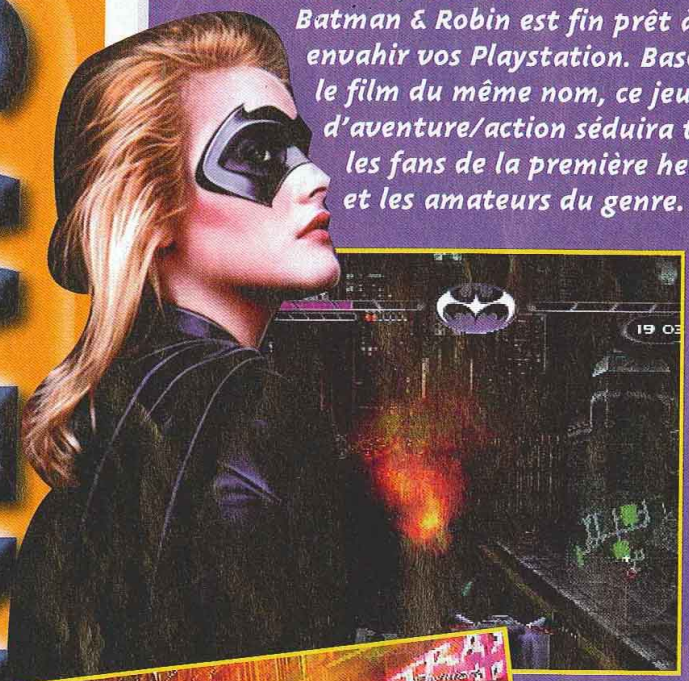
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

NEWS

Batman & Robin

A quelques semaines de son envol, Batman & Robin est fin prêt à envahir vos Playstation. Basé sur le film du même nom, ce jeu d'aventure/action séduira tous les fans de la première heure et les amateurs du genre.

Elle est pas jolie ma voiture ?



Vous pouvez jouer avec les trois héros: Batman, Robin ou BatGirl.

Comment sortir de ces caissons de congélation ? Réponse le mois prochain.

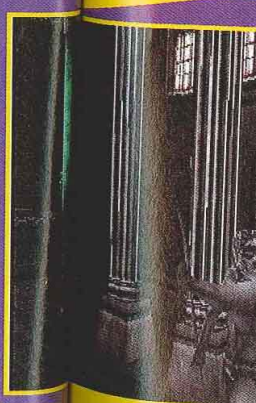
Par rapport à la version que nous vous avions présentée en Work in Progress (Consoles+ 73), Batman & Robin a connu quelques changements notoires, dont le plus important concerne sans doute sa jouabilité. On y incarne Batman, Robin ou Batgirl (leurs caractéristiques varient) qui, au fur et à mesure de la progression, répondent de mieux en mieux à nos exigences. Les scènes durant lesquelles le joueur dirige non plus son personnage mais un véhicule ont, elles aussi, été améliorées. Les quelques bugs d'affichage ont été corrigés et la prise en main s'avère très bonne. L'animation est désormais souple et rapide, et la ville défile de manière très réaliste. Des scènes en images de synthèse viennent entrecouper les différents niveaux et s'enchaînent parfaitement. En ce qui concerne le principe de jeu, le scénario n'a pas changé d'un poil et le but est toujours de mettre le terrible Mr Freeze sous les verrous. Bien évidemment, cela ne se fera pas sans heurt et nombreux seront les affrontements avec l'homme de glace et ses sbires. Batman & Robin comporte différentes phases de jeu, il est tantôt action — lors des déplacements en véhicule (Batmobile ou moto) –, tantôt aventure – quand il s'agit de mettre la main sur des indices destinés à retrouver la trace de Mr Freeze –, et tantôt Beat'em up – lorsque vous cognez sur vos ennemis. A cette occasion, Combos et coups spéciaux sont prévus. Vous pourrez leur en mettre plein la vue et surtout plein les dents : bombes fumigènes, chaussures cloutées, gadgets divers... Avec ça, votre perso aura l'air d'un véritable CRS masqué !

MAIS QU'EST-CE QUE C'EST QUE CE BAZAR ?!?

Le lecteur averti n'aura pas manqué de remarquer que le magazine ne compte plus de previews officielles ; elles ont été absorbées par les news. En effet, pour plus de cohérence, nous avons décidé de fusionner les deux rubriques ayant trait aux nouveautés hors Japon en une seule. N'hésitez surtout pas à nous faire part de vos commentaires (j'aime, j'aime pas, j'm'en fous...), réflexions et autres bonnes idées, nous sommes preneurs. En attendant, bonne lecture !

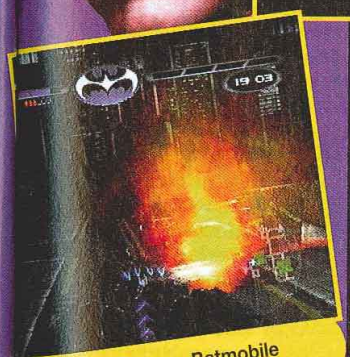
Les mouvem de Batman s

Les séquences en sont particulièreme

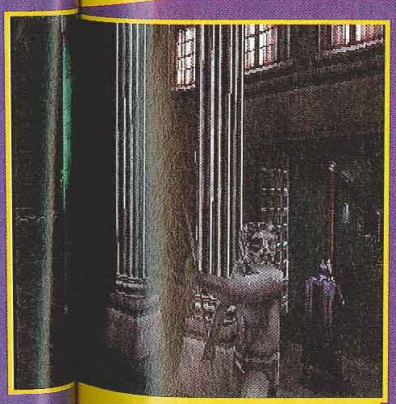


Les rues de Gotha glauques à soul

Les mouvements de la cape de Batman sont saisissants.



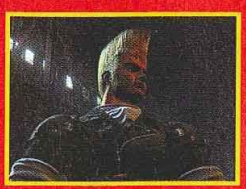
Les séquences en Batmobile sont particulièrement réussies.

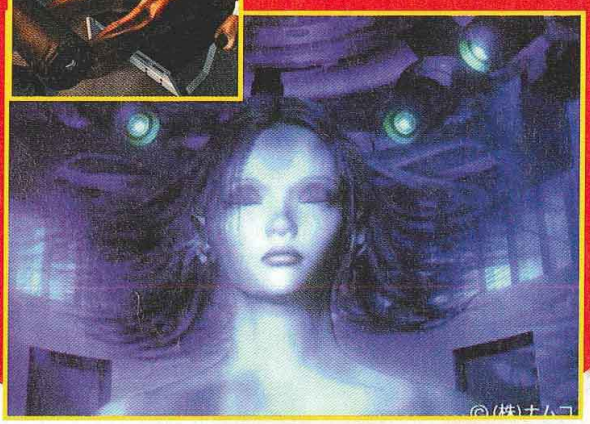


Les rues de Gotham sont glauques à souhait.

Nov. 98
30 avril
Dispo

Tekken III





Ça y est ! Si Namco a tenu ses délais la version japonaise de Tekken III doit être disponible. Pour ceux qui attendent la version US ou française, voici tout de même quelques visuels de l'intro. On vous réserve un test aux petits zoignons dans notre prochain numéro. A ne louper sous aucun prétexte.

BIZNESS NIPPON

■ **Meilleures ventes.**
En 1997, parmi les 100 meilleures ventes de jeux de l'année au Japon, on compte 65 titres Playstation (25 millions d'unités au total), 21 jeux Saturn (4,5 millions), 6 N64 (1,3 million), 5 GB (5,2 millions) et 3 titres "autres" (730 000 unités).

■ **Japanese Graffiti.**
Bio Hazard 2, Gran Turismo, Tomb Raider 2, Chocobo Dungeon... Tout ce petit monde qui brillait au firmament des hits parade des meilleures ventes de softs au Japon vient d'être explosé par un jeu Nec : Sentimental Graffiti. Une sorte de simulation de la vie d'un lycée avec tout plein de cholies cheunes filles... Okaaay !

■ **100 balles le jeu N64.**
Nintendo Japon a annoncé une baisse du prix de certains de ses jeux phares (Mario 64, Golden Eye...) pour les proposer à moins de 250 F. La même chose a été décidée par Midway et Atari Games sur leurs anciens hits (Mace...). Certains magasins vendent même Diddy Kong Racing et Yoshi pour moins de 100 F! Il fait bon être Japonais des fois...

■ **Etat de santé.**
"L'industrie japonaise du jeu vidéo semble en meilleure forme que l'économie japonaise elle-même", a affirmé le président du Tokyo Game Show au cours d'une conférence de presse. Mais en plus de quelques phrases très pertinentes, il a quand même réussi à caser que "l'industrie nippone continuera son leadership sur la vidéoludie en 98". Pas possible !

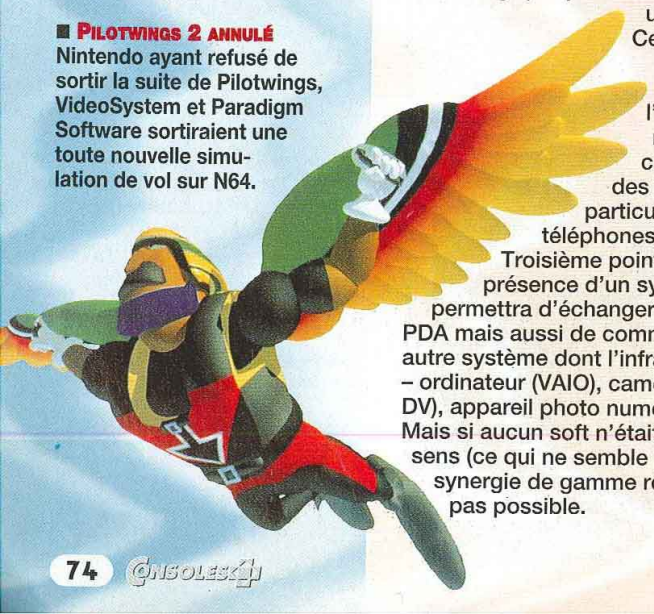
SUITES EN STOCK

TOMB RAIDER PRESQUE 3
On en sait un peu plus sur l'avenir de Lara Croft. En effet, certaines indiscrétions nous ont laissé à entendre que la prochaine version de Tomb Raider sur Playstation serait en fait un Tomb Raider 2.2, avec de nouveaux niveaux, de nouvelles armes (lance-roquettes, lance-flammes), et de nouveaux mouvements. Pour ce qui est de Tomb Raider 3, il semblerait qu'Eidos pense à réaliser un jeu totalement différent des deux premiers volets mais qui garderait pour vedette la célèbre poupée gonflée à l'hélium. Qu'est-ce que vous imaginiez...

SAN FRANCISCO RUSH 2
Midway vient d'annoncer le début du développement de San Francisco Rush 2 sur N64. Sa particularité ? Proposer des courses sur toutes les villes des States et non dans la seule ville de San Francisco. Tant qu'il nous peaufine la jouabilité...

ANNONCES DIVERSES
Comme vous êtes nombreux à vous soucier de l'avenir de vos titres fétiches, apprenez que, oui, Crash Bandycoot 3 ; l'Odyssée d'Abe 2 ; Mario 64 2 ; ou encore Final Fantasy VIII sont en préparation...

PILOTWINGS 2 ANNULÉ
Nintendo ayant refusé de sortir la suite de Pilotwings, VideoSystem et Paradigm Software sortiraient une toute nouvelle simulation de vol sur N64.



Technologie

MINI-PDA : LA MÉMO-GOTCHI DE SONY

Les accessoires pour console sont une véritable manne pour les constructeurs. Sony l'a bien compris, qui proposera à la vente (d'ici Noël au Japon) un tout nouveau concept de cartes-mémoires, répondant au nom provisoire de mini-PDA. Kagotani san enquête...

A la croisée du Tamagotchi, de la carte-mémoire et du PDA (Personal Digital Assistant – une sorte d'agenda électronique portable) le mini-PDA est un accessoire bien singulier. Un peu plus gros qu'une carte-mémoire traditionnelle (mais sans fonction de sauvegarde...), il est doté d'un écran LCD noir et blanc et se place dans l'une des deux fentes avant de la Playstation. La première fonction de cette bestiole serait ludique : grâce à certains softs particuliers, on pourrait charger dans le PDA (via la Playstation) un personnage que l'on désirerait entraîner. Une fois le perso bien en main, vous n'auriez plus qu'à l'introduire dans la Playstation d'un copain (lui aussi doté d'un PDA) pour vous en mettre plein la tête... Plusieurs jeux sont déjà en cours de développement, tant en Angleterre qu'aux Etats-Unis.

Bonne à tout faire

L'extension est basée sur un processeur 32 bits Risc (ce qui explique la récente prise de participation de Sony dans cette technologie) et possède un haut-parleur et une horloge interne. Ce qui nous amène à la seconde utilisation de ce mini-PDA : l'agenda, puisque notre bestiole semble capable de stocker des informations particulières (noms, téléphones, planning...). Troisième point : on note la présence d'un système infrarouge qui permettra d'échanger les données entre PDA mais aussi de communiquer avec tout autre système dont l'infrarouge est identique – ordinateur (VAIO), caméra vidéo (Stamina DV), appareil photo numérique (Cybershot). Mais si aucun soft n'était développé dans ce sens (ce qui ne semble pas être le cas...), la synergie de gamme recherchée ne serait pas possible.

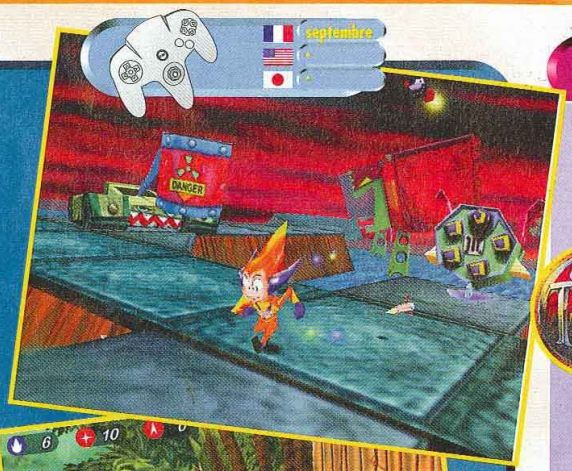
Des évolutions alléchantes

En fait, et pour ne rien vous cacher, il semblerait que les fonctions de cet accessoire ne soit aucunement limitées et puissent évoluer dans le temps. Pour la simple et bonne raison que la nature du PDA dépendra des programmes installés (ici, j'aurai un perso pour un jeu de rôles que j'effacerai pour mettre le programme de Ridge Racer 4, par exemple). Aujourd'hui, SCEI UK pense développer, entre autres, une suite d'applications comme un mémo, un dictionnaire, un carnet de téléphone, un planning ; SCEI Japon pense utiliser le PDA conjointement avec un appareil photo numérique pour y stocker les photos. Bref, le concept est très ouvert et si le prix de vente annoncé est respecté (environ 250 francs), Sony risque de faire un malheur auprès des Japonais très friands de ce genre de gadgets.

OUVRE-BOITE

CPU : ARM7T (32 bits Risc)
Mémoire : 2 ko de type Sram
Mémoire des cartes : 128 ko Playstation standard
Résolution : 32 x 32 pixels /LCD-monochrome
Son : 4 bits PCM (digit sonore)
Pad : 5 boutons + reset
Autre : com. infrarouge bidirectionnel, calendrier en Rom, LED d'identification de la charge des piles, et pile au lithium.

Space Circus

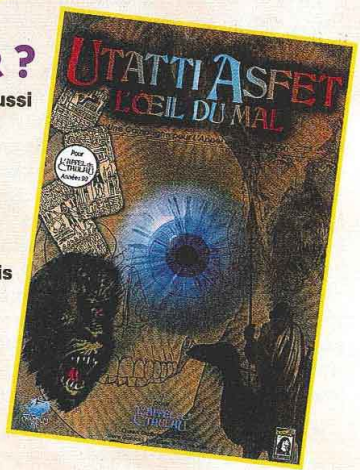


Le projet évolue tranquillement et les développeurs d'Infogrames s'attellent aujourd'hui à transporter leur production du PC vers la N64. Le principe du jeu n'a pas changé : un Mario 64-like dans lequel vous jouez le rôle d'un jeune paumé qui aimerait découvrir les galaxies lointaines. Malheureusement, vous n'avez pas de vaisseau et seul le Space Circus (qui passe dans les parages) pourra vous permettre de sortir de votre condition. Le jeu propose sept univers différents (qui sont autant de planètes) avec plus de 300 personnages à rencontrer.
Vous maîtrisez le "tir d'étoiles" et pouvez voler grâce à vos roquettes. Bref, nous sommes très curieux de le voir plus abouti.

Les photos présentées ci-contre sont tirées de la version 3D/fx.

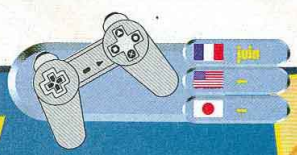
Jeux de rôles

UTATTI ASFET : CTHULHU, LE RETOUR ?



Après les fantastiques "Masques de Nyarlathotep", et le (presque aussi bien) "Terreur sur l'Orient-Express", qui renouait il y a quelques années avec la tradition des grandes-aventures-à-travers-le-globe-dont-vous-ne-sortirez-pas-vivant, voici Utatti Asfet, une grosse campagne pour "l'Appel" qui trimbalera vos joueurs de la Nouvelle-Orléans au Soudan, en passant par l'Allemagne et les îles Tonga. Le tout est estampillé "Cthulhu 90" et se passe donc de nos jours, en 1992 pour être plus précis. Les puristes hurleront encore une fois à l'hérésie (hors des années 20, point de salut), les autres se laisseront convaincre par ce scénario-fleuve plutôt bien construit, qui tourne notamment autour de la guerre du Golfe (l'occasion de constater une fois de plus que les auteurs américains ne versent pas vraiment dans la nuance...). Pour gardiens expérimentés seulement : l'intrigue, aussi solide qu'elle soit, n'en reste pas moins assez difficile à suivre...

Buggy



Buggy est une simulation de petites voitures électriques télécommandées, une première sur console. Un mode 2 joueurs en écran splité promet des parties endiablées à travers les nombreux circuits que contient le jeu. Encore en développement, les graphismes et la maniabilité, déjà excellents, sont susceptibles de varier d'ici la sortie du jeu au mois de juin prochain.

JEUX DE RÔLES

■ Tu joues à quoi, là ?
D'après une récente étude américaine, les jeux de rôles (les vrais) les plus vendus aux Etats-Unis sont "AD&D", "Rifts", "Vampire", "Shadowrun" et "Star Wars". En France, on retrouve à peu près le même palmarès ("Warhammer" en plus), sauf que personne ne joue à "Rifts" !

Bubble sup'
Un nouveau supplément pour "Bubblegum Crisis", le jeu de rôles tiré de la série animée éditée par Talsorian ("Cyberpunk", "Mekton Z", etc.). On y trouve des résumés d'épisodes, et plein de backgrounds sympas.

■ Mécha-compliqué
"Heavy Gear", le jeu de robots le plus compliqué du marché, s'offre une seconde édition, histoire de rajouter des règles tordues. Ça ne changera pas grand-chose en France, où ce genre de produits ne rencontre qu'une audience très limitée.

■ TSR est vivant !
"Heroes of Hope" est le nouveau supplément AD&D de "Dragonlance 5th Age", et apporte accessoirement la preuve que TSR est toujours en vie. Il parle essentiellement de prêtres.

■ Babylon's Card
Signalons pour finir la parution de "Babylon 5", le jeu de cartes, édité chez Precedence. Un système basique, un design acceptable : pas de quoi sauter au plafond mais les fans de la série apprécieront.

TECHNOLOGIES

NECTARIS SANS FIL

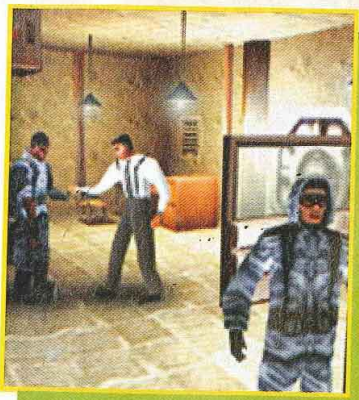
Nectaris, le nouveau jeu de stratégie de Hudson (PS&GB) n'est pas un soft comme les autres. La cartouche GB possède en effet une diode infrarouge qui permet d'échanger vers une autre cartouche du même type (et sans link) les terrains de combat que le joueur a créé grâce à l'éditeur de niveaux. Et l'interaction ne s'arrête pas là ! Hudson va aussi sortir un modem infrarouge du nom de GB Kiss Link. Celui-ci permettra de connecter sa GB à un PC et de télécharger dans sa cartouche de jeu – via le site internet d'Hudson – diverses informations. Eh beee.

TOUJOURS PLUS !

Intel vient de sortir son processeur 3D PC "i740 3D" destiné aux cartes d'arcade. Ce nouveau venu est bien plus puissant que la 3D/fx, mais inférieur à la 3D/fx2 (laquelle connaît de gros problèmes de fabrication et une multitude de bugs). Intel va se rattraper en sortant, fin 98, son "i750 3D". Cependant, la palme de la puissance revient au Power VR3 PCX3, annoncé pour mai ou juin. Avec ce processeur, Nec semble sur le point de rafler la mise, au Japon comme aux USA, auprès des éditeurs d'arcade de moyenne taille.

ENCORE MOINS !

Si vous avez eu l'occasion de lancer l'un des derniers jeux Sega ou Game Arts, vous avez pu constater l'apparition du logo ADX avant le démarrage du jeu. Celui-ci désigne un nouveau procédé de compactage sonore développé par la CSK Corporation, la maison-mère de Sega. Cette technique permet de compacter un fichier audio avec un gain de place de 25 à 35%, en gardant la même qualité et sans prendre trop de temps machine.



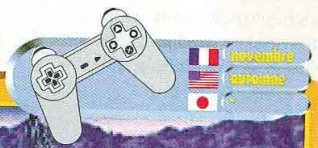
Mission impossible

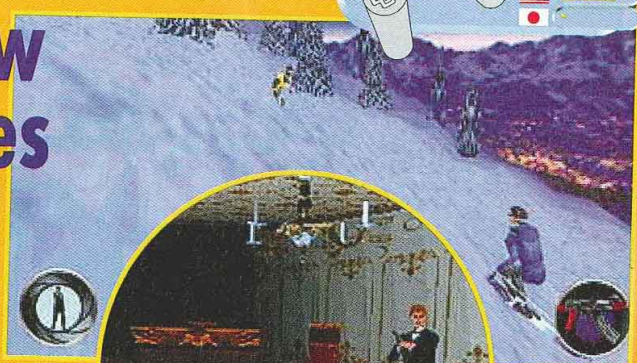
Voilà une mission qui tenait de l'impossible, mais maintenant, Ocean l'a "juré, promis, craché", ce projet, qui est l'un des plus ambitieux de la N64, sortira pour de vrai. Le titre est nettement plus orienté action que ce que les premières infos laissaient entendre. Le joueur traversera une vingtaine de niveaux, qui le mèneront de Russie aux Etats-Unis en passant par Prague et Waterloo. Dans la peau d'Ethan Hunt, le joueur pourra utiliser des armes ou se déguiser, et bénéficiera de tout un tas de gadgets bien sentis.

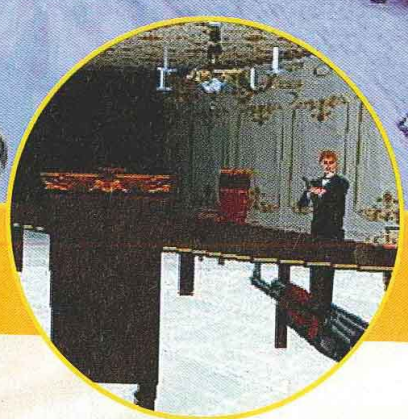
Distributeurs japonais
LA CONTRE-ATTAQUE

● Après le coup de semonce du Cesa et de SCEI (voir C+74) visant à interdire le marché de l'occasion ainsi que toutes formes de ventes parallèles (Internet et import), les circuits de distribution japonais ont entamé une campagne de protestation. Regroupés au sein de l'Association of Retailers of TV-games Software, ils ont décidé de contrer cette interdiction, qu'ils considèrent "abusive", en lançant une grande campagne dans les médias japonais. Cette décision a été considérablement motivée par un sondage commandé à une organisation privée indépendante et réalisé auprès 1 700 points de vente, dont les résultats sont on ne peut plus clairs : 66 % des joueurs pensent que le marché de l'occasion est vital. 31 % le trouvent extrêmement pratique, et seulement 3% avouent leur indifférence. Il en ressort également que les revendeurs, mais aussi les consommateurs, soupçonnent que la décision du Cesa a été motivée par le souci de masquer la médiocrité de la production actuelle. Laquelle se traduit évidemment par une mévente, donc une baisse importante des bénéfices, chez les éditeurs. En attendant de connaître l'impact de cette contre-attaque, certains magasins ont annoncé leur intention de poursuivre leur activité sur le marché de l'occasion, et laissé entendre qu'ils seraient prêts à boycotter purement et simplement tous les produits de Sony...

Tomorrow never dies







Le scénario du jeu débute là où le film se termine. Comme dans tous les films de James Bond, vous allez voir du pays, aussi bien à ski qu'en BMW Z3 (rendez-nous l'Aston Martin !). Bref, c'est de l'action pure et dure qui ressemblera davantage à MDK qu'à l'excellent GoldenEye.

Re
recycle ware PARIS
2, rue Pierre-Le
Tél. 01 42 36 25
recycle ware LYON
Centre Ccial La
R. de C. Nouve
69000 Lyon - Tél.
NE BR
Recyclewar
IMPORTA
vos ancien
que vous r
IMPORTA
Air Combat
Adidas Power
Alien Trilogy
Doom
Fade to Black
Fifa 97
Legacy of Kai
Rayman
Road Rash
Tekken
Ridge Racer Re
Time Comman
Raging Skies
Street Racer
IMPORTAN
Panzer Dragoon
Sega Rally
Virtua Fighter
Virtua Fig. Remix
Blazing Dragon
Plus d
et
** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/04/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 10/03/98.

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 280 titres sur PlayStation, plus de 150 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

NOUVEAU ! Jeux pour Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

ANTONY
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26

EVRY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
Centre Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41

LYON
Centre Ccial La Part-Dieu
R. de C. Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour
77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

MONTESSON NOUVEAU
Centre Commercial Hyper-Montesson
À côté de Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 30 86 15 72

NICE-LA TRINITÉ NOUVEAU
Centre Ccial Auchan La Trinité
06000 Nice - Tél. 04 93 27 00 19

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au* **même prix**, *que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Air Combat	99 F	Com. & Conquer	139 F	Soul Blade	149 F	Syndicate Wars	169 F	**Croc**	**249 F**
Adidas Power Soc.	99 F	Dest. Derby 2	139 F	Suikoden	149 F	Warkraft 2	169 F	Duke Nukem	249 F
Alien Trilogy	99 F	Die Hard Trilogy	139 F	Tekken 2	149 F	Wipe Out 2097	169 F	Dysnasty Warr.	249 F
Doom	99 F	Adidas P. Soc. 97	149 F	Tomb Raider	149 F	Worms	169 F	**Final Fantazy 7**	**249 F**
Fade to Black	99 F	Chevaliers Baph.	149 F	Vandal Hearts	149 F	Cité des Enf. Perdus	199 F	**Formula One 97**	**249 F**
Fifa 97	99 F	Crash Bandicoot	149 F	2Xtreme	169 F	ISS Pro	199 F	**G-Police**	**249 F**
Legacy of Kain	**99 F**	ESPN Extr. Sport	149 F	Cool Boarders	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	Judge Dreed	249 F
Rayman	99 F	Jet Rider	149 F	Dragon Ball Z	169 F	Sim City 2000	199 F	Boucliers de Quet.	249 F
Road Rash	99 F	Jurassic Park 2	149 F	Lost Viking 2	169 F	**Fighting Force**	**219 F**	MDK	249 F
Tekken	99 F	MicroMachine V3	149 F	Overblood	169 F	**Oddworld**	**219 F**	Nightmare Creat.	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	Need for Speed 2	149 F	Rebel Assault 2	169 F	Tenka	219 F	**Nuclear Strike**	**249 F**
Time Commando	99 F	Pandemonium	149 F	Sampras Tennis	169 F	V-Rally	219 F	**OverBoard**	**249 F**
Raging Skies	129 F	Porsche Chall.	149 F	Soviet Strike	169 F	**Rapid Racer**	**229 F**	Power Soccer 2	249 F
Street Racer	129 F	Resident Evil	149 F	Spider	169 F	**Colony Wars**	**249 F**	Versailles	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** SATURN

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Panzer Dragoon	79 F	Dark Saviour	99 F	Tomb Raider	99 F	Die Hard Trilogy	169 F	**Touring Car**	**219 F**
Sega Rally	**79 F**	Daytona	99 F	WW Soccer 97	99 F	**Resident Evil**	**199 F**	**Warcraft 2**	**219 F**
Virtua Fighter 2	**79 F**	FIFA 97	99 F	Com. & Conquer	129 F	**Sonic Jam**	**199 F**	**WW Soccer 98**	**249 F**
Virtua Fig. Remix	79 F	Panzer Drag. Zwei	99 F	Doom	129 F	**Dragon Force**	**219 F**	**Duke Nukem 3D**	**249 F**
Blazing Dragon	99 F	Rayman	99 F	Bug Too	169 F	**Jurassic Park 2**	**219 F**	**Sonic R**	**249 F**

** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/04/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 10/03/98.

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Plus de 30 000 jeux neufs et recyclés en stock !

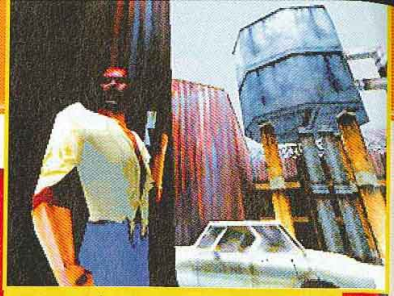
Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

FAITS DIVERS

■ Caviardage à la russe
D'après le site internet Next Generation Online, 98% des jeux Playstation disponibles en Russie seraient des contrefaçons. Dès lors, on peut aisément comprendre que les Russes aient décidé de mettre en place une agence spécialisée dans la lutte contre le piratage. Cette entité, répondant au doux nom de Raspa, concentrera ses efforts sur le marché noir lié aux jeux Playstation et PC. Mais d'où proviennent leurs consoles ?

■ Gang tokyoites
Cinq membres d'un gang de jeunes Japonais, qui payaient leur partie d'arcade avec le fruit de leurs larcins, viennent d'être appréhendés par les autorités nippones.
Selon ces dernières, le groupe, constitué d'une douzaine de membres, aurait accumulé un trésor de guerre d'environ 100 000 francs.
Ils auraient mieux fait de braquer les salles d'arcade...

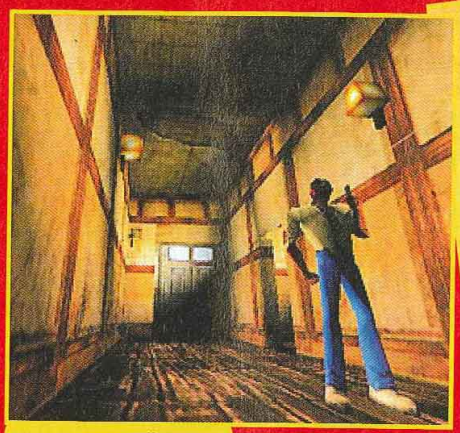
■ Révélations !
Le très informé brigadier-chef Georges Robert dévoile les dessous de bien sombres affaires dans un brûlot qui ne va pas tarder à enflammer les relations franco-reste-du-monde. Selon lui, "l'affaire des voitures brûlées de la banlieue strasbourgeoise serait liée à la mise en vente de certains jeux vidéo inciviques et violents".
Mais ses révélations vont beaucoup plus loin. Il affirme que le chauffeur de Lady Diana, M. Paul, occupait ses loisirs avec "Destruction Derby" ; que Tiberi prendrait des cours du soir sur "Sim City" ; et que Robert Hue serait la vedette d'un prochain RPG.
Le titre de cet édifiant ouvrage : "Tout le monde cherche à noyer le poisson", aux éditions La Marée.
Disponible en librairie début avril.



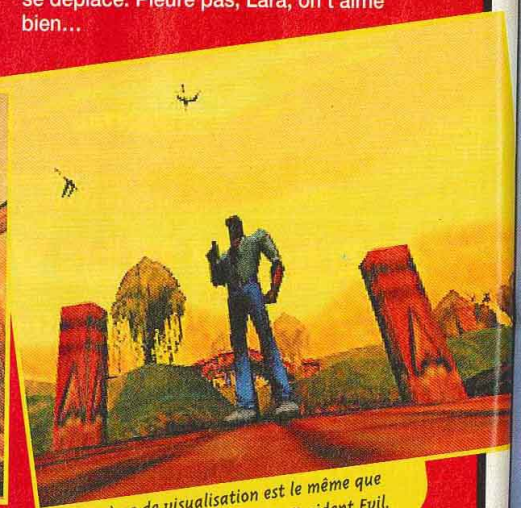
Les scènes extérieures semblent avoir été privilégiées.

Shadowman

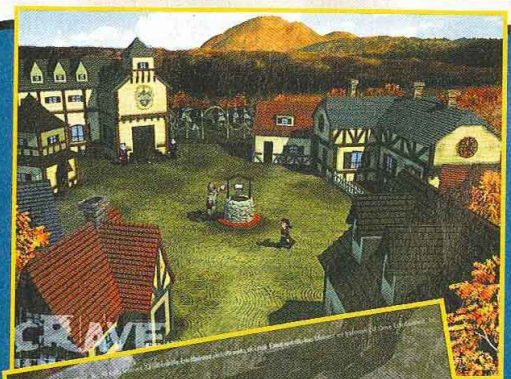
Michael Leroi possède la particularité de pouvoir voyager dans le monde des morts (d'où son surnom de Shadowman). Evidemment, il est aidé de pouvoirs magiques surpuissants (genre vaudou...) et compte faire le ménage chez les diablotins. Le jeu semble être à la croisée de Tomb Raider et Resident Evil mais, connaissant nos amis ricains, l'auto-censure risque de faire des siennes. Le jeu est tout en 3D, et vous pourrez vous balader assez librement dans les décors, mais, à la différence de Tomb Raider (dans lequel le QI de Lara est inversement proportionnel à ses capacités pulmonaires), votre personnage pourra réaliser plusieurs actions en même temps. Ainsi, Michael peut ramasser un objet en faisant une roulade, puis tirer sur les ennemis, ou récupérer un objet pendant qu'il se déplace. Pleure pas, Lara, on t'aime bien...

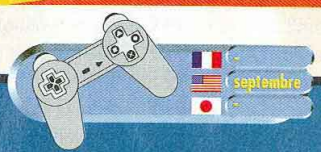


Ça ne vous rappelle rien ?



Le système de visualisation est le même que ceux d'Alone In The dark et de Resident Evil.





Shadow Madness

On ne sait pas grand-chose de cet assimilé-RPG réalisé par le studio de développement américain Crane. Il semblerait que le joueur puisse s'y déplacer à la manière de Final Fantasy VII et que les décors en images de synthèse en jettent un max. Mais rien n'a encore filtré de l'intrigue, des combats, de l'interface... En attendant plus d'infos le mois prochain, admirez ces images.

VIDÉOCAZ
ACHÈTE, VI
TOUS JEUX
ST N
47; av. de la Républi
Tél. : 02 40 22 70
LA ROC
9, rue des Halles
Tél. : 02.99 71 23
CHATEAUBI
5, rue Aristide Brian
Tél. : 02 40 81 82 2
PON
9 rue du Tribunal
Tél. : 02 97 25 52 7
RESIDENT
CYBERNAT

VIDÉOCAZ GAMES
ACHÈTE, VEND ET ÉCHANGE
TOUS JEUX VIDÉO,

VIDÉOCAZ GAMES
DES PRIX, DES SERVICES,
DES CONSEILS ...

VIDÉOCAZ GAMES
LE MEILLEUR AMI DU JOUEUR

SUPER PRIX

ST NAZAIRE
47, av. de la République
Tél. : 02 40 22 70 70

LA ROCHE/YON
9, rue des Halles
Tél. : 02 99 71 23 36

CHATEAUBRIAND
5, rue Aristide Briand
Tél. : 02 40 81 82 21

PONTIVY
9 rue du Tribunal
Tél. : 02 97 25 52 72

PROCHAIN **AIX EN PROVENCE**
Ouverture
prochainement d'un nouveau
Vidéocaz Games à Aix en provence
Tél. : 01 42 93 02 93

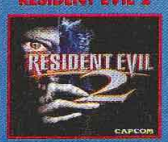
AVRIL **CAEN**
19, rue St Sauveur 14000
Vidéocaz Games à Caen
Tél. : 02 40 22 70 70

PROCHAIN **SENLIS**
Ouverture
prochainement d'un nouveau
Vidéocaz Games à Senlis
Tél. : 01 42 93 02 93

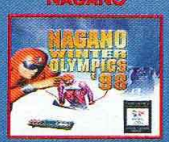
REDON
14, rue Notre Dame
Tél. : 02 99 71 23 36

MORLAIX
6, rue Haute
Tél. : 02 98 62 66 59

RESIDENT EVIL 2



NAGANO



GOLDENEYE 007

BLOODY ROAR

AEROFIGHTERS ASSAULT

FIGHTER DESTINY

LES JOUEURS D'ABORD ! LE FUN EN PLUS ...

CYBERNATOR

PARIS
76, Bd Batignolles 75017
Tél. : 01 42 93 02 93

VPC TOP PRIX
01 42 93 02 93

CYBERNATOR

VOUS AVEZ UN PROJET ?
CONTACTEZ NOUS, NOUS POUVONS VOUS AIDER.
TEL. : 01 42 93 02 93 - FAX : 01 42 93 01 98

and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CINÉ-TÉLÉ

■ **DUKE FAIT SON CINÉ.**
GT Interactive, 3D Realms et Treshold Entertainment viennent de signer un accord permettant à Treshold de gérer la franchise de Duke Nukem au ciné et à la télé. Qu'est-ce à dire ? Simplement que Treshold (qui s'occupe déjà de la franchise Mortal Kombat) pourra porter sur grand écran et en série télé live le mythique chasseur d'aliens. Ni date de sortie, ni scénarii éventuels n'ont été annoncés.

■ **TEKKEN DANS LES SALLES OBSCURES.**
Sony, Namco et Polygon Pictures ont investi pas loin de 60 millions de dollars et affichent un staff de 200 artistes pour porter Tekken au cinéma. Il est prévu que ce film de synthèse sorte au Japon l'année prochaine.

■ **Y A UN BUG À LA TÉLÉ !**
Après Sonic – qui, d'ailleurs, va avoir droit à une nouvelle série d'aventures animées, Sonic Underground –, c'est au tour de Bug de bénéficier de sa série télé. Entièrement conçus en images de synthèse, les treize épisodes, d'une durée de 30 minutes, seront diffusés aux States très bientôt.

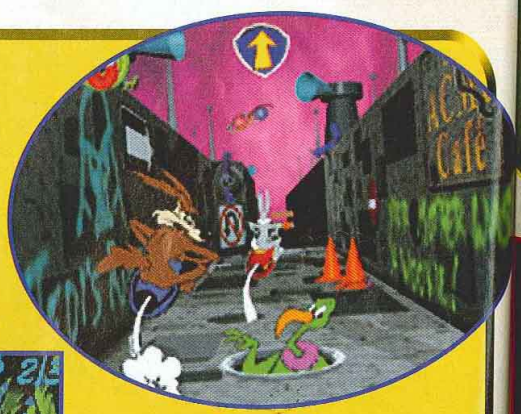
■ **L'HONNEUR DE STEVEN SEAGAL.**
Mr Action d'Hollywood s'est exporté au Japon le temps de tourner une pub pour le jeu Deadly Honor sur Playstation. On essaie de vous dégotter des images...

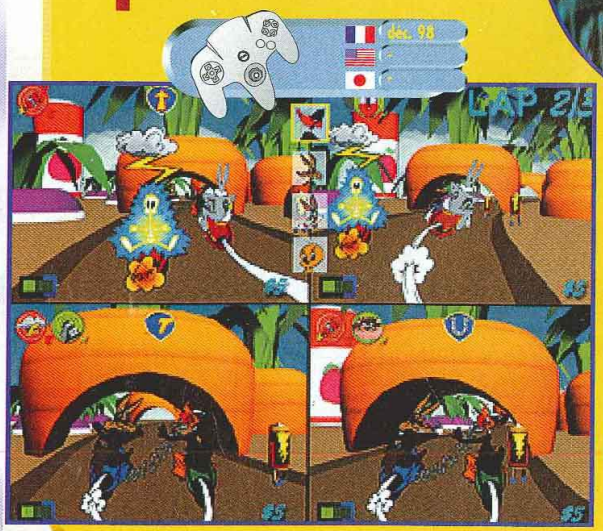
■ **GODZILLA PAR EA.**
Columbia Tristar vient d'annoncer sa collaboration avec Electronic Arts en vue d'adapter le film Godzilla (à sortir cet été aux States) en jeu vidéo.

Le DD64
UNE NOUVELLE ARLÉSIENNE ?

● La sortie japonaise de cet "add-on" est une nouvelle fois repoussée à juillet et, comme de bien entendu, cela va décaler les plannings sur les States et l'Europe (où l'on ne verra pas le DD64 avant début 99, au mieux). Un des pontes de NoA, Georges Harrison, a même eu la franchise de dire que "Le DD64 devrait sortir aux Etats-Unis d'ici la fin de l'année. Mais vous pouvez avancer, en vous basant sur notre passif, que cette date ne sera pas tenue" ! Sans commentaires. Cet additif à la N64, qui viendra se greffer sous la console et permettra d'accroître ses capacités de stockage et de RAM, semble souffrir, à l'image de sa grande sœur, d'un manque crucial de softs. Or, Nintendo ne semble pas vouloir répéter les erreurs de Sega et de sa 32X... En attendant, Nintendo Japon a dévoilé la scène de présentation du DD64 (le "boot") : on y voit Mario sortir de derrière le logo N64 en train de se solidifier, jouer avec, monter dessus, sauter, avant que le logo ne se déforme, grossisse... Et puis, non... On pensait qu'il allait le faire, qu'il allait nous asséner son désormais célèbre "It's Me Mario". Ben non ! Il reste muet. Au moment où l'on insère un jeu, le logo change de couleur, se met à pétiller... et ça démarre ! Combien de temps faudra-t-il attendre pour le voir sur nos écrans ? Ça, c'est une autre histoire !

Looney Tunes Space Race





Alors qu'il vient de récupérer les droits de distribution exclusifs des produits de Canal+ Multimédia, Infogrames nous propose les premières photos de son jeu basé sur les persos de la Warner : Looney Tunes Space Race. Celui-ci vous permettra de choisir parmi quatre toons (Buggs, Daffy, Titi et Bip-bip) pour vous lancer dans une course poursuite délirante où tous les coups seront permis. Le prochain jeu basé sur les persos de la Warner (Tazmanian Express) sortira pour sa part au printemps 99.

Jeux de
THE QU
LE BON
● Premier vér
est un gros pa
manquait au li
peu, mais il y a
Deadlands : d
magie, un cata
plupart des "c
distinctes. La
de la Terreur,
Noire, art du d
proprement dit
conseils au voy
intéressants (L
monde. De quo
la tronçonneus

Jeux de rôles

THE QUICK & THE DEAD : LE BON, LA BRUTE... ET LE MORT

● Premier véritable supplément en français pour Deadlands, Q&D est un gros pavé de 176 pages, qui présente globalement tout ce qui manquait au livre de base. A savoir : un background (on exagère un peu, mais il y a quand même de ça) ! Rappelons le principe de Deadlands : des cow-boys, des zombies, des savants fous, de la magie, un cataclysme, et plein d'autres trucs bizarres. Comme la plupart des "compagnons", Q&D est constitué de deux parties distinctes. La première concerne les règles additionnelles (gestion de la Terreur, nouvelles caractéristiques, utilisation de la Magie Noire, art du duel), et dans la seconde il est question du monde proprement dit, sous forme d'une gazette. On y trouvera des conseils au voyageur, des descriptions des lieux les plus intéressants (Labyrinthe, Deadwood) et une vue d'ensemble du monde. De quoi recycler vos westerns favoris, façon "Massacre à la tronçonneuse". Plutôt alléchant !

Adidas Power Soccer 98

Eh pan ! une nouvelle simulation de football. Avec la Coupe du monde qui approche à grandes foulées, les simulations ne se comptent plus ! Adidas Power Soccer 98 fait suite à Power Soccer 2 (ce qui n'est pas forcément une très bonne référence) et propose divers modes de jeu : arcade, simulation... Le jeu dispose d'une base de données de plus de 10 000 joueurs et de 2 240 combinaisons possibles de couleurs de cheveux, poids, tailles, et corpulences... une vraie folie ! 33 stades, 120 pays et 500 équipes ont répondu présents à l'invitation de ce troisième volet que Psygnosis annonce sans commune mesure avec le second épisode du nom.

Forsaken

On vous en parlait il y a deux mois, Forsaken est pratiquement terminé et devrait s'imposer comme la meilleure simulation du genre sur Playstation. Très proche du jeu Descent, Forsaken vous invite à prendre place sur une moto très évoluée, capable de se déplacer dans toutes les directions et à travers un univers tout en 3D. Placages de textures, effets de lumière en temps réel, armes nombreuses et variées, vitesse d'animation inédite, mode 2 joueurs sur le même écran... autant de bons points qui vont vous faire tourner la tête dès le mois prochain.

GROS SOUS

■ **Meilleures ventes jap.**
Pocket Monster (GB) caracole toujours en tête des meilleures ventes au Japon, avec plus de 3 650 000 exemplaires vendus à ce jour. Il est suivi de près par Final Fantasy VII, qui totalise plus 3 275 000 unités, Derby Stalion (1,5 million), FF Tactis (plus de 1 million) et Minna No Golf (1 million également). Ne dit-on pas que tous les goûts sont dans la nature ?
(source : Famitsu)

■ **Ventes cumulées.**
Lorsque l'on cumule les ventes de softs par éditeur sur l'année 97 au Japon, on remarque que Squaresoft arrive en première position avec plus de 8 millions d'exemplaires, suivi par SCEI (plus de 5 millions), Nintendo (un peu moins de 5 millions), et enfin Bandai (avec plus de 2 millions). Namco, Capcom et Sega tiennent respectivement les sixième, septième et huitième positions avec environ 1 500 000 exemplaires vendus chacun.

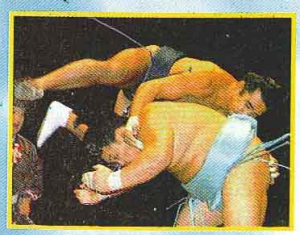
■ **Crash pas pres de se crasher...**
La fausse mascotte de Sony, Crash Bandicoot, peut sourire à pleine dents. Le cumul des ventes mondiales des deux épisodes dépasse les 5 millions d'exemplaires ! A noter toutefois, que le premier épisode a mieux marché que le second aux Etats-Unis et en Europe : à savoir, le premier s'est vendu à plus de 700 000 pièces en Europe tandis que le second n'a totalisé "que" 340 000 unités. Nous restons tout de même curieux de voir comment fonctionnera le Crash 3 (qui devrait être disponible en octobre en France).

CURIOSITÉS

■ **Je peche, tu plantes...** Natsume annonce deux nouveaux titres pour la N64 (courant 99 aux States) et il semblerait qu'il apprécie les genres un peu "space"... Le premier titre n'est rien d'autre que la suite de Harvest Moon (un RPG dans lequel vous jouez le rôle d'un fermier qui devra faire pousser ses plantations pour se marier). Le second, au titre explicite de Legend of the River King, vous proposera de jouer un pêcheur en quête de gros prises. On échappe de peu aux pastilles odorantes vendues avec le soft...

■ **Le million, le million !** "La Roue de la fortune", monument de la télé beauf, est disponible en version US sur N64. Tout y est : la potiche qui tourne les lettres, les commentaires énervants du présentateur... on se croirait presque sur TF1 ! Au moins, il devient clair que quand on est devant la N64, on est devant la télé !

■ **Un plat de choix...** Savent plus quoi inventer les Japonais... Après la pêche, les courses de chevaux, les simulations de trains, c'est au tour de la cuisine d'avoir sa simulation sur Playstation. Dans le principe, le jeu se situera entre Street Fighter, Parappa the Rapper et Bust-a-Move (le jeu de danse), et il semblerait que le mélange ne soit pas trop indigeste. Intitulé Cooking Fighter Hao, le jeu est prévu pour mai 98 au Japon.



■ **64 Oozumo.** La N64 se fait une spécialité des jeux de niches. Ainsi ce nouveau jeu de Sumo, 64 Oozumo. *Photo non contractuelle.*

Technologie

CARTES-MÉMOIRES : LES PROJETS DE SEGA

Inventée par Nec pour sa PC Engine et sortie sous le nom de Tennokoe Bank, la carte-mémoire est devenue l'accessoire le plus couru de tout consoleux qui se respecte. Rumeurs et bruits de couloirs sur les projets de Sega.

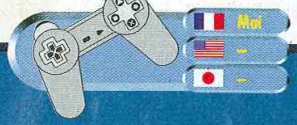
La nouvelle génération de créatifs "soniciens" s'attaque à un melting-pot de projets plutôt intéressants : nouvelle portable, line-up pour la Katana, Tamagotchi spécial... Ça bouillonne sévère, et le nouveau concept de carte-mémoire semble occuper pas mal d'équipes. Voici regroupés tous les bruits de couloirs concernant ce projet.

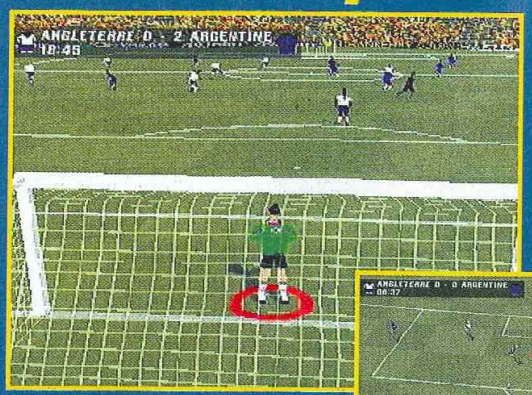
A l'instar du PDA de Sony, ces cartes semblent se présenter sous la forme d'un mini-Game Boy (deux fois plus petites, quand même) avec un écran LCD et de multiples boutons. Ces cartes auraient pour premier atout d'être "portables". En effet, bien des observateurs s'accordent à penser qu'elles bénéficieraient d'une certaine autonomie et permettraient de gérer ses sauvegardes "hors console". L'idée de base serait simple : proposer une interaction entre le monde de l'arcade et celui des consoles ! Vous pourriez ainsi intégrer vos réglages personnels dans une borne d'arcade et activer tous les personnages cachés gagnés précédemment, chez vous bien au chaud. Et inversement.

Les deux partenaires de Sega, NEC et Microsoft, pensent élargir le domaine de cette interaction. On peut alors s'attendre à tout : Memory Card Pager, Memory Card Tamagotchi... Les rumeurs les plus avant-gardistes parlent de sauvegardes évoluant sans cesse et de petites créatures virtuelles intégrées dans le programme ?! Bref, cela risque d'aller très loin et Sega semble vraiment miser sur cette "technologie d'avenir". Destinées tout d'abord à la Saturn, ces cartes auraient un rôle primordial à jouer dans l'avenir de la prochaine console de Sega, la Katana.

La représentation ci-dessus de cette hypothétique carte-mémoire est bien évidemment imaginaire.

Match Day 3

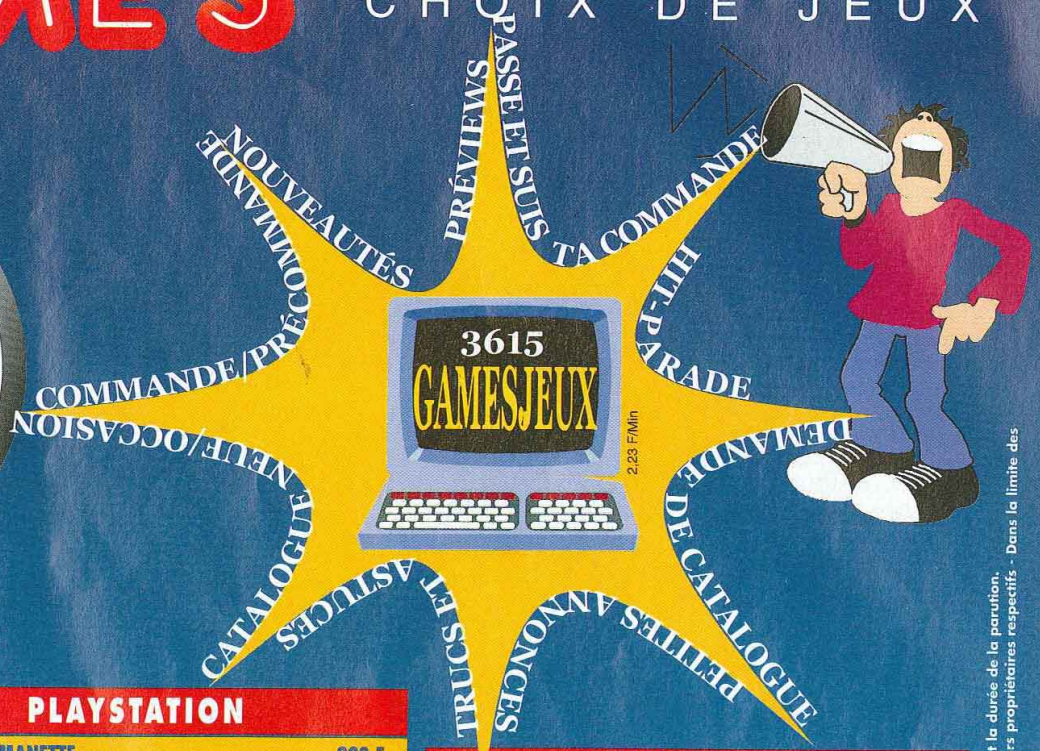




Qui parmi vous se souvient d'un jeu de football intitulé Match Day, sorti sur ordinateurs Amstrad et ZX Spectrum au début des années 80 ? Pas grand-monde, n'est-ce pas ? Pourtant, Acclaim a décidé de faire revivre ce mythique jeu de foot et nous propose une version Playstation entièrement relookée au goût du jour. Désormais en 3D, Match Day inclut la plupart des équipes qui évoluent à travers le monde : Etats-Unis, France, Angleterre, Brésil... Avec toutes leurs stars qui font rêver. Plusieurs vues sont disponibles à tout instant et un ralenti est proposé quand un but est marqué. Coup d'envoi dans quelques semaines...

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX



Pour passer ta commande ou pour tout renseignement, un téléphone à retenir

03 20 90 72 32

Fax : 03 20 90 72 23

Liste complète de jeux d'occasions sur demande

Ces prix sont exclusifs en VPC pour les jeux neufs et d'occasion

GAME'S

EARLY 2
Centre Commercial
Tél. : 01 39 55 19 20
Lundi 10h-20h
Mardi au vendredi 11h-22h
Samedi 10h-20h

ST QUENTIN YVELINES
Espace St Quentin
Tél. : 01 30 57 13 43
Lundi au jeudi 10h-20h
Vendredi 10h-21h
Samedi 9h-20h

CERGY 2 FONTAINES
Centre Commercial
Tél. : 01 30 75 95 42
Lundi au jeudi 10h-20h
Vendredi 10h-21h
Samedi 10h-20h

LILLE
Grand Place
Tél. : 03 20 13 92 92
Lundi au samedi 10h-19h30

VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial
Tél. : 04 50 20 86 06
Lundi au jeudi 10h-20h
Vendredi 10h-21h
Samedi 9h-20h

AMIENS
Centre Commercial
Halles de Beffroi
Tél. : 03 22 91 73 33
Lundi au vendredi 10h-19h30
Samedi 9h-19h30

PLAYSTATION

• CONSOLE + 1 MANETTE 990 F

Accessoires

• MEMORY CARD SONY	169 F
• MANETTE TURBO	99 F
• ACTION REPLAY	349 F

Neuf

BLOODY ROAR	349 F
BUSHIDO BLADE	349 F
BUST A MOVE 3	249 F
CHILL	349 F
CRASH BANDICOOT 2	349 F
DIABLO	369 F
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	299 F
FIFA 98	349 F
FINAL FANTASY VII	369 F
GEX 3D	369 F
LUCKY LUKE	349 F
MEGAMAN 8	349 F
NEED FOR SPEED 3	369 F
NIGHTMARE CREATURE	349 F
ODD WORLD + PAD	349 F
ROAD RASH 3	369 F
SIM CITY 2000	349 F
SNOW RACER 98	369 F
THEME HOSPITAL	369 F
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	349 F
WARHAMMER 2	369 F
X MEN	329 F

Occasion

DESTRUCTION DERBY 2	129 F
DIE HARD TRILOGIE	169 F
FADE TO BLACK	89 F
FIFA 97	149 F
FINAL FANTASY 7	249 F
FORMULA ONE	199 F
ISS PRO	199 F
LEGACY OF KAIN	149 F
MICRO MACHINE V3	199 F
NEED FOR SPEED 2	129 F
ODD WORLD	229 F
PORSCHE CHALLENGE	199 F
RAGE RACER	199 F
RESIDENT EVIL	169 F
SYNDICATE WARS	199 F
TOMB RAIDER	149 F
TOMB RAIDER 2	249 F
TOTAL NBA 97	149 F
TUNEL B1	129 F

GAME'S C'EST AUSSI : les Cartes Magics, Forteresse, Mirage, etc ..., Les Jeux traditionnels, réflexions, d'adresses, etc ... POUR TOUS RENSEIGNEMENTS, NOUS CONTACTER.

SATURN

• CONSOLE OCCASION + 1 MANETTE 490 F

Accessoires

• MANETTE TURBO	99 F
• MEMORY CARD 8 MEGA	199 F
• ACTION REPLAY 3/1	249 F

Neuf

BUST A MOVE 3	249 F
CROC	369 F
DIE HARD TRILOGY	299 F
DISCOWORLD 2	329 F
DUKE NUKEM	369 F
FIFA 98	369 F
FIGHTER MEGAMIX	249 F
JURASSIC PARK 2	299 F
MORTAL KOMBAT TRILOGY	299 F
NASCAR 98	369 F
NBA ACTION 98	369 F
NBA LIVE 98	369 F
RESIDENT EVIL	369 F
SEGA TOURING CAR	369 F
WINTER HEAT	369 F
WORLD WIDE SOCCER 98	369 F

Occasion

COMMAND AND CONQUER	169 F
DARK SAVIOR	169 F
DAYTONA USA	99 F
DIE HARD TRILOGY	199 F
DUKE NUKEM 3D	229 F
ENEMY ZERO	229 F
FIFA SOCCER 96	99 F
FIFA SOCCER 97	169 F
FIGHTER MEGAMIX	199 F
LAST BRONX	199 F
MYST	169 F
MYSTERIA	229 F
NEED FOR SPEED	149 F
PANDEMONIUM	199 F
RESIDENT EVIL	199 F
SEGA RALLY	169 F
SHINOBI X	129 F
SOVIET STRIKE	169 F
STREET RACER	169 F
TOMB RAIDER	169 F
TORICO	99 F
TRUE PINBALL	169 F
TUNEL B1	129 F
VIRTUA FIGHTER 2	129 F
WIPE OUT 2097	199 F
WORLD WIDE SOCCER 97	169 F
X MEN	129 F

NINTENDO 64

• CONSOLE NEUVE + 1 MANETTE 999 F
• CONSOLE OCCASION + 1 MANETTE TEL

Accessoires

• MANETTE OFFICIELLE	199 F
• MEMORY CARD 1 MEGA	99 F
• MEMORY CARD 4X	149 F

Neuf

BOMBERMAN 64	399 F
CRUIS N USA	399 F
DIDDY KONG RAGING	399 F
DOOM	499 F
DUKE NUKEM 64	469 F
EXTREME G	349 F
FIFA 98	499 F
GOEMON MYSTICAL NINJA	529 F
GOLDEN EYE	399 F
GOLDEN EYE + VIBREUR	499 F
I.S.S. 64	499 F
LYLAT WARS + KIT	499 F
M.K. MYTHOLOGIE	469 F
NAGANO	499 F
NBA PRO	469 F
NCW VS NWO	469 F
NFL QBC 98	449 F
NHL BREAKAWAY 98	499 F
SNOW BOARD KID	499 F
SUPER MARIO 64	399 F
SUPER MARIO KART	399 F
TETRISPHERE	399 F
TUROK	349 F
YOSHIES STORY	429 F

Occasion

007 GOLDENEYE	349 F
BOMBERMAN 64	299 F
CHAMELEON TWIST	299 F
CLAYFIGHTER	299 F
DIDDY KONG RAGING	299 F
DUKE NUKEM 64	349 F
EXTREME G	299 F
F1 POLE POSITION	349 F
FIFA SOCCER 64	199 F
I.S.S. 64	TEL
KILLER INSTINCT GOLD	299 F
LAMBORGHINI	349 F
LYLAT WARS + KIT	349 F
MARIO 64	269 F
MARIO KART 64	269 F
MORTAL KOMBAT TRILOGY	349 F
M.R.C.	299 F
NBA HANGTIME	299 F
TUROK	299 F
WAVE RACE	269 F

De nombreux jeux occasions en stock. Téléphoner.

Pour Super Nintendo et Megadrive, nombreux jeux à prix intéressant, nous contacter.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE

à envoyer à GAME'S VPC

Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT* TOTAL A PAYER	

Frais de port : 1 jeux : 25F, Consoles et Accessoires : 60F, Chronopost : 85F (paiement hors CB) (CEE et Dom-Tom : cartouches : 40F, Consoles : 90F).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ NINTENDO 64 ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Mandat Lettre ❒ Contre remboursement + 35F
❒ Carte Bleue N° .....

Les chèque doivent être libellés à l'ordre de GAME'S VPC

Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVRÉES PAR COLISSIMO.

DIVERS

■ **COUP DE POUCE**
Vous êtes sur Paris et vous souhaitez trouver des jeux d'import neufs ou d'occasion (c'est assez rare pour être signalé...) ? Faites donc un tour chez Power Games, 31, rue de Reuilly, dans le 12e (01 43 79 12 22). Le Panda est un (gros) fidèle (où croyez-vous qu'il dégote ses tests import ?), et comme leur actu en vaut la peine, on leur renvoie l'ascenceur.

■ **C'EST-UN-ANGE !**
Alléluia mon frère. Non, tu ne rêves pas ! Le Tamagotchi descend des Cieux. Alléluia ! Bandai nous a pondu un ange ! La créature bouffe des gâteaux à longueur de temps, ne cesse de jouer avec les étoiles et, comme d'hab, souille ton écran de "saints popos". Il est dispo en quatre coloris et doté de treize transformations (dont quatre cachées). Tamagotchi Angel est assexué (la copulation n'est donc toujours pas de mise). La morale est sauve...

■ **SONT FOOT OU QUOI ?**
L'association, Les Fêlés du Joystick, organisera un tournoi de foot le 10 mai 98 à la MJC de Vincennes (94). Le jeu sur lequel les 96 participants s'affrontreront n'a pas encore été arrêté (Fifa 98 ? ISS 2 ?...). Si vous êtes intéressé, joignez Olivier ou Guillaume à l'association (01 48 08 16 17).

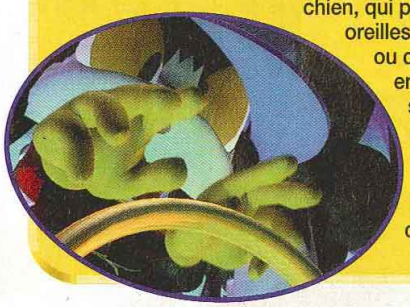
■ **PETIT FRÉROT.**
Le numéro 4 de Nintendo Magazine (mag que vous êtes 80 000 à vous arracher tous les deux mois) est une bombe ! En plus des soluces de Diddy Kong Racing (part 2) et de Yoshi's Story, vous trouverez un topo complet sur Zelda 64 et les tests de toutes les nouveautés N64. En cadox : le porte-clefs Donkey Kong (cinq modèles différents !). Mais, il n'est pas possible de vous offrir de cartouche de démo...

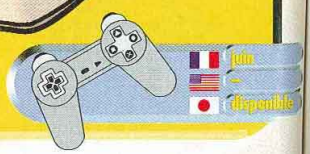
Pro Foot Contest 98

Soixante-dix équipes nationales, 25 joueurs par équipe, 250 mouvements différents pour les joueurs, la licence de deux joueurs français (Dessailly et Deschamps) : il n'y a pas à dire Z-Axis n'a pas chômé. La grosse particularité du jeu est de proposer un système de tir au but avec cible, et un jeu sans commentaires pour que vous ayez vraiment l'impression d'y être (facile...). Le jeu est en haute résolution, la Motion Capture a évidemment fait des siennes, et les stratégies et placements possibles sur le terrain sont très nombreux. Bref, voilà un nouveau jeu de foot qui ne se présente pas si mal...

Klonoa

D'un des jeux de plates-formes les plus trognons de la Playstation arrive enfin en version officielle. Pour mieux vous situer la bête, imaginez un Pandemonium! avec des graphismes en 3D plus enfantins. Le héros est un simili-chien, qui peut se servir de ses oreilles pour voler un petit moment ou qui peut attraper ses ennemis et s'en servir pour sauter plus haut. Les séquences cinématiques sont incroyables, le jeu vraiment adorable et la durée de vie pour le moins conséquente. A voir.

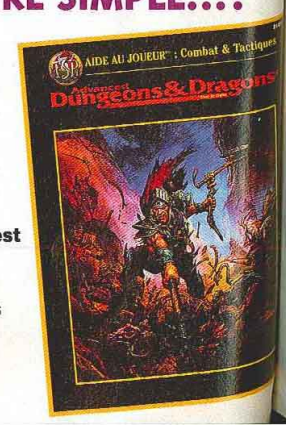




Jeux de rôles

COMBATS & TACTIQUES : POURQUOI FAIRE SIMPLE...?

● Les Player's Option sont de gros bouquins cartonnés réservés aux fans invétérés d'AD&D. Soyons honnête : en théorie, vous n'avez besoin pour jouer que du guide du joueur, du guide du maître et du manuel des monstres. Tout le reste est bonus – un bonus qui peut parfois revenir très cher, mais pourquoi ne pas investir à fond une fois qu'on est lancé ? Quoi qu'il en soit, "Combats & Tactiques" n'est pas le volume le plus sensationnel de la série. On y trouve des règles de baston assez compliquées lorgnant du côté du jeu avec figurines, et tout un tas d'options du style combat à mains nues, liste d'armes et d'armures, stratégies guerrières des principales créatures, etc. De deux choses l'une : soit vous êtes branché "combat", et ce manuel est pour vous. Soit vous êtes plutôt "roleplaying", et cet ouvrage, fort bien conçu, n'apportera rien à vos parties.



CONCOURS

Avec Pro Pinball Timeshock et X-Energy Drink, survoltez votre flipper !

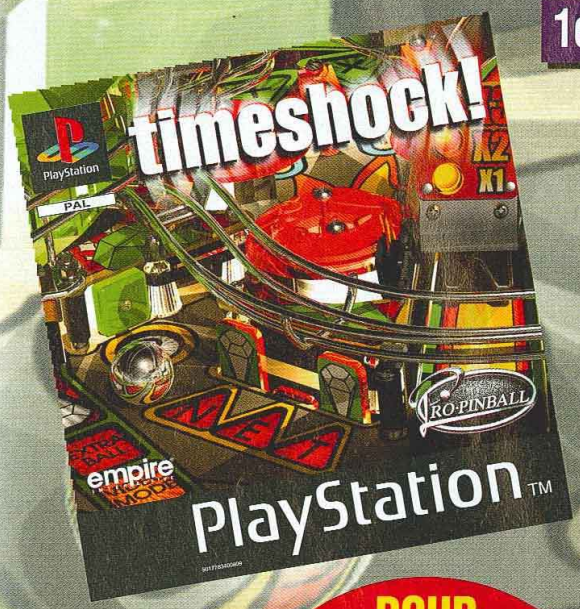
PRO·PINBALL timeshock!

A GAGNER

1er au 10e prix : 1 jeu Pro Pinball Timeshock! et 1 mois de boisson X-Energy Drink*

11e au 60e prix : 1 tee-shirt Pro Pinball Timeshock!

61e au 160e prix : 1 stylo ressort Pro Pinball Timeshock!



* 24 canettes par gagnant
Utilisation recommandée :
une canette par jour maximum.

POUR PARTICIPER
Jouez en direct par téléphone au
08.36.68.11.41*
jusqu'au
23 avril 1998.

* 08.36.68 : 2.23 FTTC / min

Extrait du règlement : Ubi Soft et Consoles + organisent un concours du 25/03/98 au 23/04/98 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté de 10 jeux Pro Pinball Timeshock sur Playstation, 240 canettes X-Energy Drink, 50 tee-shirts Pro Pinball Timeshock et 100 stylos Pro Pinball Timeshock. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41. Les gagnants seront déterminés d'après les 160 meilleurs scores. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Pro Pinball, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

CONSOLES+ Ubi Soft ENTERTAINMENT empire INTERACTIVE PlayStation X <X-energy drink> la boisson puissance X

et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.©1997 EMPIRE INTERACTIVE. Tous droits réservés. Toutes les marques citées sont propriété de leurs sociétés respectives.

GROS SOUS

■ SONY FANFARONNE
1,6 million de consoles vendues en France, 8,5 millions en Europe, 30 millions dans le monde... Que voulez-vous faire contre ça ? Et que faut-il en penser quand on apprend (d'après Sony, ce qui n'engage que lui) qu'il a vendu 200 millions de jeux dans le monde ? Rien. On se tait. Reste que Nintendo ne le voit pas du même œil et avance que le chiffre de 30 millions de consoles représente le nombre d'unités vendues aux détaillants et non aux consommateurs. Nuance...

■ EIDOS JUBILE
La fin de l'année a été prospère pour Eidos, puisque la firme annonce avoir réalisé des revenus trois fois supérieurs à ceux de l'année précédente (130,08 millions de dollars contre 51,36 millions en 96). Les bénéfices ont également triplé pour passer de 10,72 millions de dollars à 29,28 millions en 97. La raison de ces excellents résultats ? Fighting Force, Championship Manager et Tomb Raider II, évidemment.

■ SEGA INVESTIT
Pour la sortie de la Katana, sa nouvelle console, en septembre 1999 aux États-Unis, Sega disposera d'un budget promotionnel de 100 millions de dollars environ... Cela peut paraître énorme, mais comparé aux 30 millions de dollars que Nintendo a investi dans la campagne de pub pour son jeu Diddy Kong Racing, ce budget apparaît tout d'un coup dérisoire !

■ ACCLAIM ET TCI SE SÉPARENT
TCI – un câblo-opérateur américain – vient de rompre les doux liens conjugaux qui le liaient à Acclaim, en revendant les 4,3 millions de parts qu'il détenait dans la société de jeu vidéo.
Il faut dire qu'Acclaim n'est pas au mieux.

Dead or Alive

Matez un peu la taille des persos !

En cas de projection hors de la zone de combat, la victime atterrira sur un sol explosif.

Sorti sur la Saturn il y a quelques mois, Dead or Alive avait complètement chamboulé le petit monde de la baston sur la 32 bits de Sega. C'est donc avec un certain empressement que cette version Playstation a vu le jour, et elle a de bonnes chances de figurer aux côtés des plus grands titres de cette console.
Dead or Alive ressemble par son principe à Virtua Fighter. Un poing, un pied et une garde suffisent pour enchaîner des Combos hallucinants, avec chopes, contre-chopes et prises de membre (c'est pas sale). Cette version Playstation a été complètement retravaillée.
Entre les nouveaux combattants et les nouvelles tenues, on remarque que les personnages sont beaucoup plus grands que sur Saturn. Près des trois quarts de l'écran, c'est un record, d'autant que cela ne semble pas influer sur la fluidité de l'ensemble.
Dead or Alive sent le bon jeu... alors patientez jusqu'au mois prochain.

Raidou est un nouveau perso, inexistant sur la version Saturn.

Bayman fait partie du syndicat des brutes épaisses. Un vrai bourrin qui se révèle coriace quand il vous fait face.

Enquête
DIS-MOI COMMENT TU JOUES...

• La bible nippone des jeux vidéo, "Famicom Tsushin", réalise fréquemment des sondages sur le jeu et ses dérivés. Voici les résultats de l'un d'entre eux, réalisé auprès de ses lecteurs dans son numéro daté du 6 mars.
• Lorsqu'ils parlent de la Playstation : 82% des joueurs disent Playsté ; 9% disent PS.
• Pour les RPG : 47% disent Roleplay, 43% disent RPG.
• Pour Final Fantasy : 91% des gens disent FF, et 9% disent FaïFan.
• 71% des joueurs regardent les intros des jeux, 19% les zappent.
• 63% des joueurs de RPG achètent d'abord les armes, tandis que 20% achètent en priorité des objets défensifs.
• 77% des joueurs d'arcade tiennent la manette par la gauche, 12% par le haut, et 11% par le bas.
• 57% des sondés jouent à leurs softs sans Guide Book, et 22% avec.
• 54% des joueurs pratiquent assis sur le sol, 26% couchés sur le côté, et 15% assis sur une chaise.
• 70% des joueurs placent le CD puis et allument la machine et 15% font l'inverse.
• 13% des sondés jouent avec un casque sur les oreilles. 77% sans.
• 77% des joueurs ne jettent pas la bande placée sur le côté d'un CD japonais neuf lorsqu'ils l'achètent. 22% la jettent.

Événement

LA GAME BOY COULEUR SORTIRA BEL ET BIEN !

● Vous en avez rêvé ? Nintendo l'a fait. Après plus de huit ans d'attente, papa Mario vient en effet d'annoncer officiellement l'existence de la Game Boy couleur !
Cette nouvelle portable devrait être vendue aux alentours de 400 francs dès cet été au Japon. Les versions françaises et américaines devraient suivre d'ici la fin de l'année et l'on peut d'ores et déjà tabler sur un prix avoisinant les 500/600 francs. Mais au fait, qu'est-ce qu'elle a vraiment de plus cette Game Boy, mis à part un écran LCD conçu par Sharp, et capable d'afficher 56 couleurs simultanément ? Bien des choses... Premièrement, cette Game Boy pourra lire tous les anciens jeux GB (dont la ludothèque se compte en milliers de titres), et pourra les coloriser grâce à une palette de 10 couleurs (Zelda GB en couleurs... l'hallu !). Deuxièmement, Nintendo nous a fait entendre que "cette technologie a été conçue en vue d'extensions futures". Entendez par là que la compatibilité avec la Nintendo 64 sera de la partie et que l'on pourrait bien voir débarquer une caméra couleur au plus vite ! Troisièmement l'autonomie de la bête est fixée à 10 heures. On ne sera donc pas obligé de changer les piles tous les quarts d'heure... C'est-y-pas tentant ? Rien n'a été, par contre, annoncé quant à la résolution de l'écran, la date de disponibilité, ou sur le nom des premiers jeux spécifiquement développés pourcette nouvelle portable. On sait néanmoins que cette Game Boy devrait être de la même taille que la Game Boy Pocket. La Game Boy rétroéclairée, qui devrait être commercialise prochainement a bien du souci à se faire.
Non ce n'est pas un poisson d'avril !

KATANA

■ **Editeurs japonais**
Hudson, T&E Soft, Ascii, Capcom, Konami, Artdink, MCS Masaya, JVC/Victor, Warp, Microcabin, Climax, Compile, Enix, Human, Konami, Genki, Atlus, GameArts, Imagineer, Treasure Software, Taito, Acclaim Japan, et NEC HE sont les premiers éditeurs/développeurs japonais à avoir confirmé leur volonté de produire pour la futur 64 bits de Sega.
A l'heure où vous lirez ces lignes, ils devraient avoir reçu le premier kit de développement.

■ **Editeurs/développeurs hors Japon**
Voici la liste, non exhaustive, des éditeurs/développeurs hors Japon qui devraient réaliser des jeux pour la Katana : Acclaim (Iguana), Argonaut, Core Design, Electronic Arts, Epic Megagames, Fox Interactive, Gremlin, Id Software, Infogrames, Interplay, Kalisto, Lobotomy, Midway, No Cliché, Odd World Inhabitants, Shiny, Warner Bros Interactive...

■ **Carte d'arcade Katana.**
Sega a confirmé son intention de mettre au point une carte d'arcade basée sur la technologie Katana/Power VR. Date de sortie provisoire : juillet au Japon.

■ **Katana (encore).**
La nouvelle carte mémoire qui sera utilisée pour la Katana pourrait se brancher sur le pad, comme pour la Nintendo 64. C'est grâce à l'écran LCD, de 160 x 120 pixels, que les joueurs pourraient changer les options du jeu sans que l'adversaire soit au courant. Vous avez dit déloyal ?

N_2O

N2O est un nouveau shoot'em up sur Playstation qui s'apparente au fameux Tempest, un autre shoot sorti il y a plus de dix ans dans les salles d'arcade. 35 niveaux de folie dans lesquels le joueur dirige un vaisseau dans de gigantesque veines d'acier infestées d'ennemis en tout genre. Placages de textures, effets spéciaux à profusion, mode 2 joueurs... Le bonheur si je veux !

TOKYO GAME SHOW

■ QUAND, OU, COMMENT ?
Grand-messe du jeu vidéo nippon, la deuxième édition du TGS de l'année se déroulera les 21 et 22 mars. La date choisie n'est pas innocente puisqu'elle correspond à la fin de l'année scolaire et fiscale au Japon. L'organisateur, le CESA, annonce la présence de plus de 100 éditeurs et la présentation de plus de 500 jeux... On note déjà une écrasante majorité de titres Sony alors que l'équilibre Sega/Sony était jusqu'alors respecté...

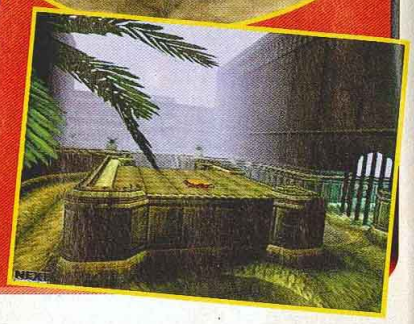
■ DU COTÉ DE CHEZ SONY.
Sony est le principal partenaire du TGS et les jeux pour sa console brilleront surtout chez les éditeurs tiers. Namco présentera Tekken 3, quelques jours avant sa sortie. Square exposera ses Parasite Eve, Bushido 2, Soukaigi, et son nouvel action/RPG, Brave Fencer Musashider. Tandis qu'Enix dévoilera enfin son Star Ocean 2. On en passe et des meilleurs..

■ DU COTÉ DE CHEZ SEGA.
L'attraction principale de Sega sera très certainement Sakura Taisen 2 (un wargame malheureusement inconnu chez nous) et toute sa partie arcade. Capcom annonce pour sa part la présentation sur Saturn de Dungeons & Dragons, Super Adventure Rockman, Pocket Fighters et Vampire Savior. Et il n'est pas exclu que Sega sorte quelques surprises de ses cartons (la Katana ?).

■ NINTENDO, GRAND ABSENT
Nintendo boude le salon mais les éditeurs tiers devraient se charger d'alimenter les présentations N64 et GB. Ainsi, Takara annonce Choro Q 64, et Enix devrait présenter Dragon Quest Monster sur Game Boy. Bref, Kagotani San vous fera un compte-rendu complet le mois prochain. A ne louper sous aucun pretexte !

Turok 2

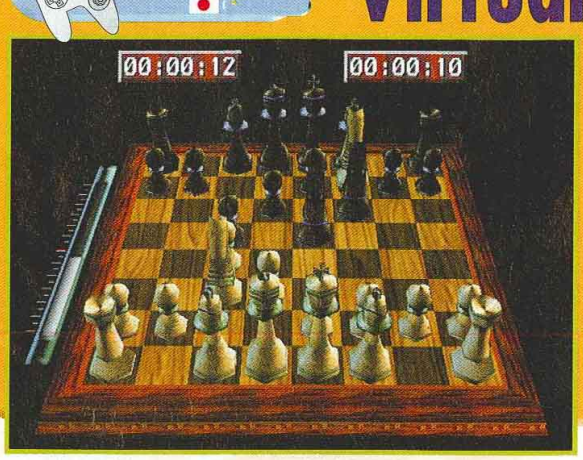
Voici donc les premières images de la suite des aventures du chasseur de dinosaures sur N64. On ne sait malheureusement rien de son contenu (décidémment !) mais on n'a pas résisté au plaisir de vous offrir ces quelques visuels récoltés sur le site de Next Generation. De nombreuses rumeurs laissent à entendre qu'Iguana pourrait adapter son Doom-like verdoyant sur Katana.



WarGames

Souvenez-vous : c'était au début des années 80, un film, "Wargames", mettait en scène un jeune génie de l'informatique qui piratait l'ordinateur du Pentagone et manquait de déclencher une guerre nucléaire... Figurez-vous que MGM et EA se sont associés pour sortir un jeu reprenant cette licence. Logiquement, vous aurez droit à de la stratégie en temps réel. Les protagonistes du film (le général, le professeur) donneront quelques conseils avisés à notre informaticien en herbe, en début et en cours de partie. Wargames semble se démarquer radicalement des autres productions du genre sur Playstation, du fait de son visuel pour le moins novateur.

Virtual Chess 64



Le moteur d'échecs champion du monde 97 des micro-ordinateurs professionnels arrive enfin sur N64. L'adaptation est très fidèle à la version PC d'origine avec un tutorial, la possibilité de voir la table en 2D ou 3D, et des animations complètement délirantes après chaque coup. L'adaptation sur N64 a permis d'optimiser l'interface graphique avec une meilleure résolution (640 x 480), des sons supplémentaires et des zooms sur l'échiquier.

Avec Fighting For... prépare-toi pour l... du beat them up. ... de combat en 3D ... tu n'en as jamais...

Bulletin à r... Consoles

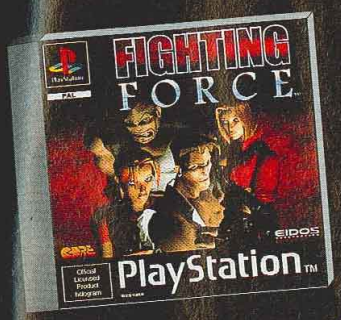
❑ OUI, je m'ab... au tarif de 399 ... Je recevrai le jeu ... (dans un délai de 6 ...
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ...
❑ Je joins mon règle...
❑ Je préfère régler ...
Date d'échéance : ...
Vous pouvez acquérir séparé...

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES

Abonne-toi et choisis ton jeu !

1 an (11 nos) + 1 jeu au choix = 399 F seulement au lieu de ~~732~~ F



Avec Fighting Force, prépare-toi pour le grand retour du beat them up. Un jeu de combat en 3D comme tu n'en as jamais vu.

Retrouve la plus grande star des jeux vidéo pour de nouvelles aventures. Lara part à la recherche de la Dague de Xiang, et devra affronter la mafia italienne et chinoise...

OFFRE FIGHTING FORCE

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 75

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **399 F** au lieu de ~~732~~ F soit **333 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Fighting Force** pour PlayStation
(dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et le jeu Fighting Force au prix de 369 F.

OFFRE TOMB RAIDER II

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 75 C

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **399 F** au lieu de ~~732~~ F soit **333 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Tomb Raider II** pour PlayStation
(dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et le jeu Tomb Raider II au prix de 369 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

EN DÉVELOPPEMENT

PROJECT X

Le développement de cette nouvelle console 64 bits réalisée par VM Labs est presque terminé. Les rumeurs les plus récentes laissent à entendre que Philips et Motorola envisageraient de fabriquer chacun la leur. A l'instar de feue la 3DO, la Project X est un standard. N'importe quel constructeur peut donc fabriquer son propre modèle.

DAIKATANA 64

Les équipes de Ion Storm chargées de développer ce "Doom-like absolu" seraient intéressées par le moteur de Quake 64 (ID Software), pour porter plus facilement ce Daikatana 64 sur la bécane de Mario. Pour l'instant, nous n'avons pas vu grand-chose de Quake 64. On ne se permettra donc pas de porter un jugement, mais est-ce vraiment une bonne idée ?

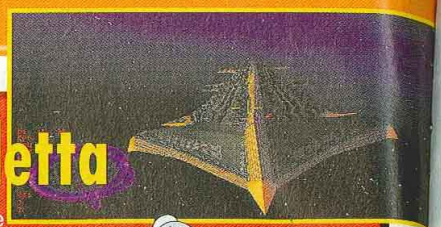
EXTREME G 2

Ce sera l'équipe qui a développé le premier épisode qui se chargera de cette suite. Le jeu tiendra sur une cartouche de 16 Mb (deux fois plus que la première mouture) et proposera 32 circuits ainsi que 16 motos différentes. Pas de date de sortie pour l'instant.

NAMCO ET SONY

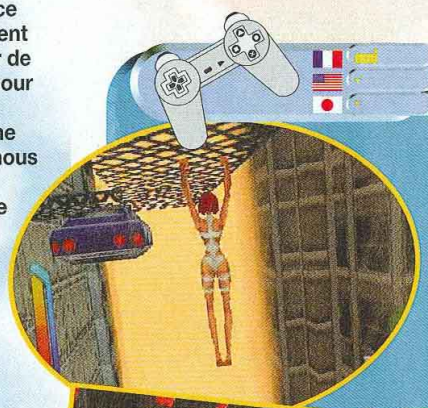
Namco est de plus en plus impliqué dans le hardware de Sony. Outre le System 11, l'éditeur a conçu la manette avec module de vibration pour Sony (le dual Analog Controller, qui sera compatible avec Tekken 3).

Colony Wars 2 : Vendetta

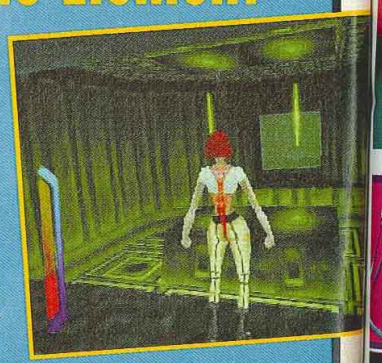


Colony Wars 2 : Vendetta, est annoncé pour la fin de l'année. Le scénario aurait été approfondi. L'histoire est censée se dérouler cent ans après les guerres du premier épisode. Selon certaines sources, le jeu disposerait de 19 niveaux, de 4 vaisseaux évolutifs, de plus d'armes (une grosse vingtaine !), d'une trentaine de scènes en Full Motion Video et de plusieurs fins possibles ; on parle de six, suivant vos actions et vos choix. La musique a bien évidemment été entièrement remaniée. Mais c'est graphiquement que le jeu a le plus évolué : les couleurs sont plus riches, les effets spéciaux plus prononcés et l'on parle de plus de 75 modèles de vaisseaux différents. Ah, les jolies Colony de vacances...

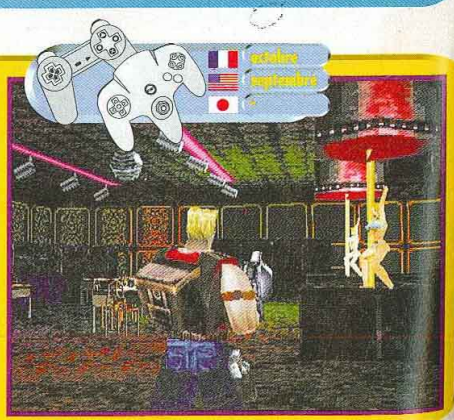
Le Cinquième Élément



Kalisto semble apprécier les jeux d'action en 3D à la Tomb Raider. Après le très sanglant Nightmare Creatures, la société s'attaque à un projet d'une autre envergure : l'adaptation du "Cinquième Elément" sur Playstation. Avec le soutien de la Gaumont Multimédia et de la fille de Moebius, Hélène Giraud, le jeu s'annonce très spectaculaire. Plus qu'une simple adaptation, le Cinquième Elément, le jeu, est une extension du film et proposera des séquences inédites. On trouvera, par exemple, une scène dans un commissariat de police ou encore une autre dans les bas-fond de la ville. Deux personnages sont disponibles, LeeLoo ou Korben, et chacun dispose de ses propres caractéristiques : agilité, niveau d'armement... A vous de faire le bon choix pour traverser les quinze niveaux du jeu.



Duke Time To Kill



Faire découvrir à Duke l'univers de Lara, tel était le pari de 3D Realms en concevant ce nouvel opus. Le personnage est vu de dos et sera équipé d'un système de visée particulier pour éradiquer les aliens (maintenant en 3D). On ne sait pas grand-chose sur le nombre de niveaux, l'armement et tutti quanti, mais on peut déjà vous assurer que ça bouge bien et que l'humour tient toujours une large place.

teenage line

"TEENAGE LINE"
c'est le numéro de téléphone N° 1
chez les Teenagers qui aiment bouger et s'éclater!
Une fois en ligne, tu pourras t'éclater avec tous les mecs et les nanas qui seront connectés en même temps que toi sur le service.
(C'est le plus gros forum de France !)

N'appelle pas, c'est vraiment trop coOOL pour toi !

08 36 68 47 48

Trop cool!

Que vas tu gagner en -de 30 sec ?

1 > UN SCOOTER ?

2 > UNE N64 ?

3 > T-SHIRT SIMPSONS ?

RIEN ?

pour le savoir, appelle vite !!!

08 36 66 00 00

(c) AB 3,71 F/APPEL

LE NUMERO QUI FAIT PEUR

DES CENTAINES DE CADEAUX A GAGNER.

08 36 68 22 98

© 1,2,3 MULTIMEDIA 2,23 F/MN

MARS ATTACKS

avec Topps TRADING CARDS

08 36 68 91 00

LUCKY LUKE

08 36 68 00 05

© 1,2,3 MULTIMEDIA - 2,23 F/MN

MATT GROENING

LE JEU Où TU GAGNES !

THE SIMPSONS™

08 36 68 00 23

THE SIMPSONS © 1996 -20th Century Fox Film Corp

DES MILLIERS DE TRADING-CARDS « COLLECTOR » Topps

08 36 68 30 60

1,2,3 MULTIMEDIA - 08 36 68 : 2,23 F/mn
08 36 66 : 3,71 F/appel

pour tous les jeux
0900-01-299 : 18,75 FB / mn

pour tous les jeux
00-23-28-22-00 : 3,05 TND

pour tous les jeux
00-23-28-22-01 : 3,41 FS / mn

AU ROYAUME DES RPG

■ Other Xeno-Dragon
Les RPG portés par la vague salvatrice de FFVII sortent à la pelle aux Etats-Unis et ne vont pas tarder à envahir l'Europe. Konami annonce la sortie très prochaine d'Other Life Azure Dreams aux Etats-Unis (en mai/juin chez nous). Squaresoft USA a d'ores et déjà mis en place une page Internet consacrée à Xenogears (ce qui laisse présager une sortie ricaine très proche). Quant à Enix, il va commercialiser son Dragon Quest VII dans le courant de l'été (toujours aux USA). Il ne reste plus qu'à attendre...

■ Suikoden rehaussé
La version Saturn de Suikoden, disponible le 26 mars au Japon, devrait comporter moult séquences inédites par rapport à la mouture Playstation. Les développeurs parlent d'un colisée où il serait possible de se battre pour dégotter divers objets ainsi que de nombreux sous-jeux supplémentaires.

■ Final Fantasy V relooké
La nostalgie va embuer les yeux de certains... Final Fantasy V, sorti sur Super Nintendo à l'époque, est prévu pour le printemps 98 sur Playstation. Contrairement au quatrième volet, celui-ci bénéficiera d'un relookage, avec entre autres, des scènes cinématiques usant de la Motion Capture. De quoi satisfaire les blasés, d'autant que cet épisode est l'un des plus mythiques de la série...

Breath of Fire III

Le jeu de rôles fétiche de Capcom arrive en version 32 bits et tout en français. Vous allez enfin vous délecter du doux fumet de l'haleine d'un dragon et surtout piger ce qu'il baragouine...

Votre équipe est constituée de trois personnages au maximum.

De nombreux sous-jeux parsèment votre route.

Lors du déplacement sur la carte, vous pourrez établir un camp qui vous permettra de sauvegarder.

Injouable dans sa version nippone, Breath of Fire III, à l'instar d'Alundra, profite de la vague initiée par Final Fantasy VII pour sortir en version officielle entièrement traduite. Le jeu n'a rien perdu de ses attraits et contient des énigmes bien corsées, une multitude de sous-jeux, et six personnages polymorphes qui constitueront votre équipe. En plus du héros, passé maître dans l'art de se métamorphoser en dragon, certains personnages se transformeront en monstres surpuissants pendant les combats. Les affrontements et options se gèrent à l'aide d'icônes, et l'univers parcouru est tout en 3D (la caméra pivote autour du perso) et les musiques sont pour le moins enchanteresses. Un RPG à part, bien conçu et très long, qui devrait contenter bien des fans.

Dévastateur... vous avez dit dévastateur ?

Certaines transf
sont pour le
monstrueu

Le système d'icônes est

Certaines transformations sont pour le moins monstrueuses.

Le système d'icônes est très intuitif.

Bédé

LA MALLE DE TIBURCE...

● **Notre confrère Tiburce Oger, dont on retrouve chaque mois une illustration dans le Courrier de Consoles+, vient de publier en tant que scénariste "La Malle écarlate", premier tome de la série des "Neuf Têtes", aux éditions Les Humanoïdes associés. Au cœur d'une guerre civile qui ensanglante la Franslavie, Delphius Riquetti, gentilhomme marquis, découvre en investissant le quartier général ennemi une malle contenant neuf têtes conservées dans du formol, dont une n'est autre que celle de son père... Dès lors, sa vie et son destin basculent. Vendu 79 francs dans toutes les bonnes librairies.**

Vidéo

X-FILES : MULDER EST-IL MORT ?

● C'est du moins ce que laisse envisager le dernier épisode de la quatrième saison... Avec "Redux", le dossier 9 (129 francs), PFC Vidéo répond à la question que tout le monde se pose depuis un certain soir de novembre 1997. Cette cassette vidéo regroupe le dernier épisode de la quatrième saison et les deux premiers épisodes de la cinquième, encore inédite en France. La conspiration au cœur du FBI s'étend, la présence de "l'homme à la cigarette" et de la sœur de Mulder se font plus pesantes, un agent du FBI se livre à des révélations stupéfiantes, le cancer de Scully ne cesse de se développer... Cette cinquième saison s'annonce exceptionnelle. Également disponible à la vente depuis le 18 mars dernier, le coffret de l'intégrale de la troisième saison (5 cassettes, 499 francs) en tirage limité et numéroté. Enfin, le dossier 10 "Emily" est déjà annoncé pour le 6 mai prochain. Scully apprend qu'elle est mère d'une petite fille de trois ans... alors qu'elle n'a jamais accouché ! Tu le crois ça ?

LA GAMME PLATINUM

■ KÉZAKO ?

Les jeux vidéo sont chers, on ne vous apprend rien. La gamme Platinum se propose de vous faire économiser quelques pépètes. Elle est constituée de jeux neufs vendus aux alentours de 150 francs, soit moins de la moitié de leur prix d'origine. Certes les titres datent un peu, mais on trouve parmi eux quelques perles qui, les mois passant, n'ont rien perdu de leur éclat. Joueurs friqués s'abstenir...

■ COMMENT Y ENTRER ?

Les conditions pour figurer dans la gamme Platinum de Sony sont les suivantes : le jeu doit s'être vendu à un minimum d'exemplaires (ce chiffre varie selon la date de sortie, mais se situe entre 100 000 et 150 000) et doit avoir moins d'un an. Reste ensuite à l'éditeur à payer les royalties habituelles au géant nippon. Les marges sur ce genre de produits sont ridicules, mais le principe permet de liquider les stocks et de faire connaître son jeu (qui propose fréquemment une suite...).

■ LES TITRES DISPONIBLES

Air Combat (Sony)
Command & Conquer (Virgin)
Crash Bandicoot (Sony)
Destruction Derby et Destruction Derby 2 (Psygnosis)
Die Hard Trilogy (EA)
Fade To Black (EA)
Fifa 96 (EA)
International Track'n Field (Ubi Soft)
Micromachines V3 (Codemasters)
Pandemonium! (en projet)
Porsche Challenge (Sony)
Rayman (Ubi Soft)
Ridge Racer Revolution (Sony)
Road Rash (EA)
Soul Blade (Sony)
Soviet Strike (EA)
Tekken et Tekken 2 (Sony)
Tomb Raider (Eidos)
Toshinden (Sony)
WipEout et WipEout 2097 (Psygnosis)

AU ROYAUME DES RPG

LE CHOCOBO PARASITE
Il semblerait que Sony US s'occupe de la distribution des deux prochains titres de Square sur Playstation, Parasite Eve et Chocobo Mysterious Dungeons. Aucune date de sortie n'est avancée mais il y a de fortes chances pour que ces produits ne traversent pas l'Atlantique à la nage et qu'on les repère sur les étals français dans le courant de l'année.

■ **PANZER PHANTASY**
Alors qu'aux Etats-Unis, on attend pour avril le cinquième opus de Phantasy Star, ainsi qu'une compil des anciens titres de cette même série, Azel Panzer Dragoon RPG sera disponible, toujours en américain, dès la fin mars. La sortie française est pour sa part fixée au mois de juin.

■ **ESP SUR PLAYSTATION**
L'éditeur/développeur vient d'annoncer le développement de Lunar et Slayer Royal sur... Playstation ! Aucune date de sortie annoncée.

■ **FORCE BRILLANTE III**
Sega France vient d'annoncer que Shining Force III sortira en version officielle (texte en anglais) au mois de juin sur Saturn.

■ **REVE DE DRAGON**
Dragon's Dream, le RPG on-line de Sega permettant à 5 000 joueurs d'être présents dans le même monde, va également sortir sur PC au Japon.

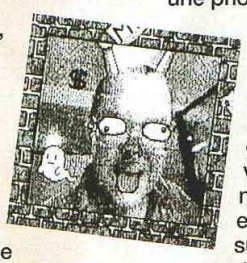
Banc d'essai

LA POCKET CA

Nous vous avions déjà abondamment parlé de cette caméra, mais cette fois nous avons mis nos mimines dessus et nos minois devant. Alors, gadget pour "nombrilistes dinettophiles" ou véritable révolution ludique ? On ne vous cache rien.

La Pocket Camera n'est pour l'instant disponible qu'au Japon pour un prix avoisinant les 250 F (elle sortira officiellement en juillet en France). L'engouement des jeunes Japonais a été immédiat, et Mario peut d'ores et déjà se carresser la panse, et ce pour une raison bien simple : son gadget mérite le détour ! Pour que vous cerniez mieux la bête, apprenez, en premier lieu, que cette caméra n'est pas à proprement parler un accessoire. L'imprimante vendue en sus et qui vous permettra d'imprimer vos délires est, elle, un accessoire, mais la Pocket Camera est un jeu.

celui qui abrite les deux jeux dispos (le Dee Jay et le jeu de boules - voir l'encadré ci-contre) Les parties les plus intéressantes sont bien évidemment la prise de vue et le "trafiquotage" des photos.
On peut y emmagasiner jusqu'à trente captures puis les retravailler en y apposant des éléments graphiques (nez, bouche, oreilles, lettres...). Il est même possible de prendre des photos très spéciales en usant d'outils particuliers (l'un d'eux scindera, par exemple, l'image en quatre et vous pourrez prendre une photo pour chaque quart).



Après vos petites manipulations (et si tant est que vous ayez 250 F supplémentaires à débourser), vous pourrez imprimer vos œuvres. L'imprimante est simplissime ("un ordinateur de dînette" d'après le vaillant secrétaire de rédaction de notre confrère "Nintendo magazine") et se branche par le biais du câble link sur la Game Boy. Le papier qu'elle utilise est autocollant, ce qui n'est pas une mauvaise idée.

Une chambre noire de poche

Cette camera de poche se présente sous la forme d'une cartouche avec une excroissance rondelette qui pivote à son sommet. C'est à l'intérieur de cette bouboule que se trouvent la caméra et la pile de sauvegarde. Dans la pratique la Pocket Camera est destiné à toutes les Game Boy existantes (Pocket, Super, rétroéclairée à sortir bientôt...) et s'insère dans le port cartouche. Une fois l'engin branché, vous pouvez accéder à trois menus. Le menu où vous travaillez et prenez vos photos. Le menu où vous les regardez, et enfin

Un café et la note, siouplaît !

Bon et au final ? Si on devait lui mettre une note... on lui mettrait combien à cette caméra ? Pas si simple.

Les

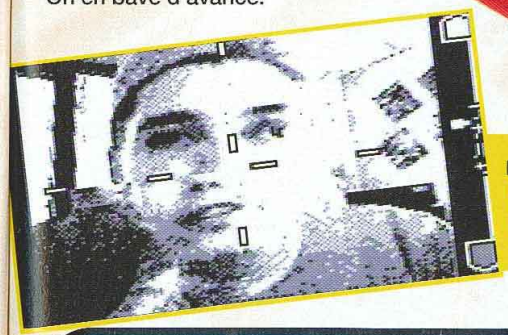
E

propose c
cipes son
mixez des
avec trois
particular
apposer v
personnag
demander
votre visa
délirantes
mouvemer
images s'a
l'ex-tête.

ET CAMERA

D'un côté et quel que soit l'âge du capitaine, il faut reconnaître que la bête est drôlissime et permet bien des délires (on n'a jamais fait autant de grimaces que pour ce test).
De l'autre, la définition n'est pas exceptionnelle, les petits jeux proposés sont très limités, on ne peut sauvegarder que trente captures ("Pourquoi ne pas avoir sorti un lecteur de disquettes grâce auquel on aurait pu conserver toutes ses photos ?", demande Gia). Bref c'est peut-être drôlissime mais un peu limité...
Les plus jeunes seront aux anges, les plus vieux le bouderont une fois passée la surprise de la découverte. Reste qu'une page importante de l'histoire du jeu vidéo est en train de se tourner, non que cet "accessoire" soit le plus novateur qu'il nous ait été donné de voir, mais tout simplement parce qu'il préfigure des développements ahurissants pour les consoles actuelles ou futures.
On en bave d'avance.

Le choix des éléments graphiques pour le bidouillage des images est très important.



Les effets spéciaux pour la prise de vue sont assez variés.

Les jeux de la Pocket Camera

En plus de trafiquer ses photos, ce qui est un jeu en soi, la Pocket Camera propose deux sous-jeux. Leurs principes sont simplissimes (soit vous mixez des thèmes, soit vous jonglez avec trois boules). Mais leur particularité est que vous pouvez apposer votre trogne sur le tronc des personnages à diriger. On vous demandera de prendre quatre photo de votre visage (avec des expressions délirantes, SVP) puis, en fonction du mouvement du pantin, une des quatre images s'affichera en lieu et place de l'ex-tête. Marrant.

ACCESSOIRES

■ Pad Ascii Grip

Avis aux rôlistes invétérés, ce pad est pour vous ! Il concentre tous les boutons de la Playstation à des endroits stratégiques, pour rendre parfaite la prise à une main. Rond et Croix en-dessous à la gâchette, Carré et Triangle au-dessus, à la portée du pouce. Maintenant, vous pourrez jouer et en même temps manger des saucisses et prendre des notes, etc. Un excellent accessoire (quoiqu'un peu cher, 300 francs...) pour les fans de jeux d'aventure.

■ Super Game Boy 64 bits

La Super Game Boy sur Snes, vous connaissez ? Sur N64, le principe reste le même : en mettant une cartouche Game Boy dans le port de cet accessoire, et en l'insérant ensuite dans la N64 comme un jeu normal, vous pourrez jouer à la Game Boy sur la télé, en stéréo et en couleurs. Après Nintendo, qui sortira cet accessoire sous peu au Japon, Datel a eu l'idée d'en distribuer un non-officiel, au prix de 60 dollars.

■ Pad Resident Evil

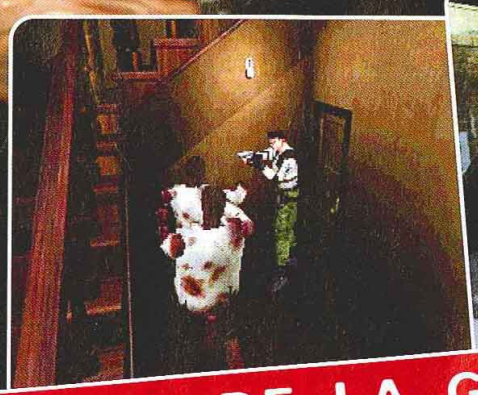
Les fans de Resident Evil 2 vont être aux anges.
Le fabricant de pad Ascii, vient de sortir un pad spécialement conçu pour ce jeu. Avec quelques gadgets comme la gâchette, pour tirer automatiquement, et des fonctions pour courir et s'équiper, le maniement sera plus instinctif. Bref, plein de petits trucs sympas pour apprécier ce jeu de façon plus intense. Reste à voir s'il sera importé en France...

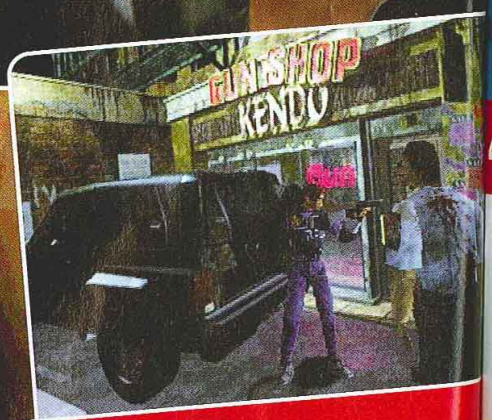
SENSATIONS EXTRÊMES

LE RETOUR... DE LA BOUCHERIE !

RESIDENT EVIL II pour 249 F !

Resident Evil II est disponible à 349 F :
Ultima te reprend Resident Evil I pour 100 F, et te fait profiter du SAIGNANT MASSACRE au **MEILLEUR PRIX*** !

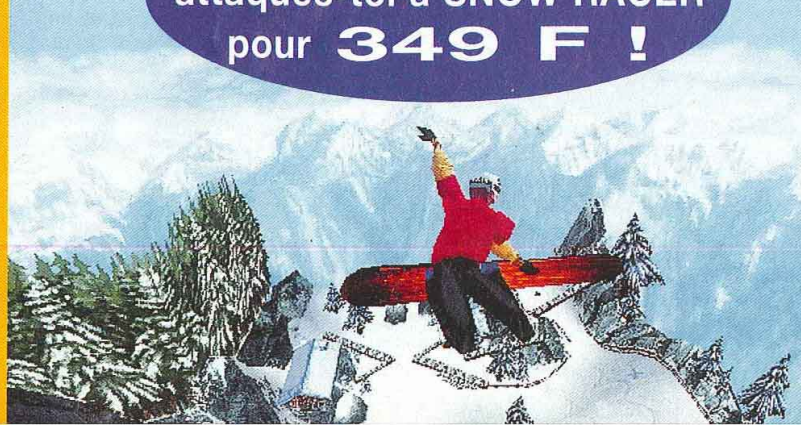




LES SOMMETS DE LA GLISSE...

Si tu n'as pas le vertige, attaques-toi à SNOW RACER pour **349 F !**

SNOW RACER 98



GA

FAIS
CAL

*ULTIMA
ton anci
selon la
Nintendo

4 NOUVE

U
ON

PARIS

PARIS/REPUBLIQUE JEUX
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins -
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS/REPUBLIQUE BOUT
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS/SAINT-GERMAIN-D
73, bd Saint-Germain - 750
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE

ASNIERES
95, avenue de la Marne - 92
Tél : 01 47 91 49 47

BRUNOY
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82

CERGY PONTOISE
Centre Commercial 3 Fontai
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25

ISSY LES MOULINEAUX
Centre Commercial «Des 3
Tél : 01 47 36 17 03

OSNY-PONTOISE
Galerie marchande Auchan
Centre commercial de l'Oser
Tél : 01 30 38 48 18

PUTEAUX
25, bd Richard Wallace - 92
Tél : 01 47 72 23 23

LE

ULTIMA EN VPC

GARANTIES CHEZ ULTIMA !

FAIS LE CALCUL

la PLAYSTATION ou la NINTENDO 64 300 F !*

*ULTIMA reprend ton ancienne console, selon la marque et l'état, jusqu'à 699 F, et te propose la Nintendo 64 à 999 F ou la Playstation à 990 F...

ULTIMA te reprend aussi tes anciens jeux à prix ARGUS...

...Pour un peu, la Nintendo ou la Playstation, C'EST CADEAU !

4 NOUVELLES ADRESSES : ABBEVILLE - OSNY - LENS - LORIENT

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

PARIS

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS/SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE

ASNIERES
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 47 91 49 47

BRUNOY
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82

CERGY PONTOISE
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25

ISSY LES MOULINEAUX
Centre Commercial « Des 3 Moulins » - 92130
Tél : 01 47 36 17 03

OSNY-PONTOISE Nouveau
Galerie marchande Auchan
Centre commercial de l'Oseraie
Tél : 01 30 38 48 18

PUTEAUX
25, bd Richard Wallace - 92800
Tél : 01 47 72 23 23

ABBEVILLE Nouveau
9, rue Jean-Jaurès - 80100
Tél : 03 22 31 85 60

AIX EN PROVENCE
Résidence Sextius - 2, bd Victor Coq -13090
Tél : 04 42 93 12 12

AJACCIO
5, avenue Beverini - 20000
Tél : 04 95 20 25 81

ANNECY
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41

ARRAS
29, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10

AUCH
36, rue de Lorraine - 32000
Tél : 05 62 05 32 62

AVIGNON
54, rue Carreterie - 84000
Tél : 04 90 16 90 37

BASTIA
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70

BORDEAUX
203, rue Sainte-Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11

BRIVE
29, rue de la République - 19100
Tél : 05 55 17 18 00

CAEN
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000
Tél : 02 31 86 84 84

CASTRES
6, rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03

CHALON SUR SAONE
20, rue d'Autun - 71100
Tél : 03 85 48 16 40

COMPIEGNE
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97

DAX
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58

DOUAI
Galerie de la Madeleine - 59500
Tél : 03 27 71 60 70

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques - 38000
Tél : 04 76 00 08 23

LA ROCHELLE
14, rue Pas du Minage - 17000
Tél : 05 46 41 80 81

LAVAL
10, rue Val de Mayenne - 53000
Tél : 02 43 53 36 80

LE MANS
Centre Commercial République - 72000
Tél : 02 43 23 35 92

LENS Nouveau
C. Commercial Lens II -Vendin le Vieil - 62880
Tél : 03 21 42 62 63

LIBOURNE
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11

LILLE
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99

LORIENT Nouveau
6, place des Halles Saint-Louis - 56100
Tél : 02 97 84 87 38

LYON
32, rue Ney - 69006
Tél : 04 72 74 46 39

METZ
Centre Commercial Saint-Jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46

MONTPELLIER
Centre Commercial Le Triangle
Rue Jules Millau - 34000
Tél : 04 67 92 97 59

NANCY
Galerie Saint-Sébastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33

NIMES
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16

PAU
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86

PERPIGNAN
Centre Commercial - Cabestani - 66330
Tél : 04 68 66 52 11

PROVINS
14-16, rue Victor Arnoul - 77160
Tél : 01 60 67 68 21

ROANNE
75, rue Maréchal Foch - 42300
Tél : 04 77 70 03 48

RODEZ
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 68 41 79

ROUEN
50, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68

ROYAN
62, bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 79

SAINT-MALO
75 bis, bd des Talards - 35400
Tél : 02 23 18 18 23

SAUMUR
7, rue Beaurepaire - 49400
Tél : 02 41 67 22 12

STRASBOURG
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000
Tél : 03 88 52 03 52

TOULOUSE
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000
Tél : 05 61 61 54 00

TOURS
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80

VILLEFRANCHE
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39

VOIRON
2, rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 65 72 55

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

* Dans les magasins participant à l'opération.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

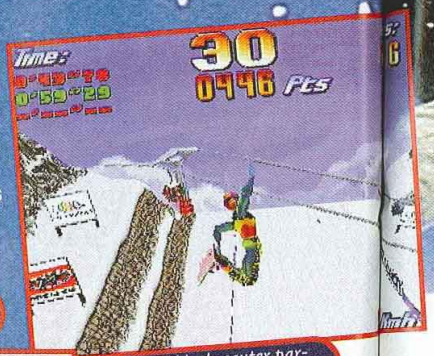
Peter's Plane

TESTS

SNOW RACER 98

A skis aussi il y a des raccourcis, la prise de vitesse s'effectue avec Triangle.

Ce Snow Racer propose trois styles de glisse différents, le ski, le snowboard freeride et l'alpin. Chaque spécialité est composée de trois épreuves. Pour le ski, on aura le choix entre la Descente, le Super-G et le Combiné. Pour le snowboard, ce sera Freeride, Tremplin et Combiné. Pour le snowboard alpin les épreuves ont le même nom qu'en ski mais ne se déroulent pas la même manière : la Descente mélangera le temps et les sauts, idem pour le Super-G mais avec en plus des portes à franchir. Dans tous les cas, le Combiné reprend les deux épreuves précédentes, et si vous perdez à la troisième épreuve, il faudra tout recommencer ! A ski ou en snowboard, la prise de vitesse correspond au bouton Triangle, et la prise de carres, qui permet de mieux tourner, au bouton Rond. Chacune des épreuves est divisée à son tour en trois parties correspondant à des pistes ou à des tremplins (snowboard) voire les deux (combiné). Il y a cinq skieurs différents pour six types de skis, ce qui laisse présumer l'existence d'un ou d'une sixième joueuse caché(e). Bien sûr, les skis ne seront pas les mêmes selon que vous disputez une Descente ou un Super-G, ce qui amène le total des skis à douze. Les snowboardeurs, eux, sont huit pour un total de quinze planches (quatre persos par catégorie, huit planches pour le Freeride et sept en Descente et Super-G). Le saut est un privilège réservé aux seuls surfeurs (Triangle pour le Frontflip ; Rond pour le Backflip ; L2 ou R2 pour les rotations). Les skieurs ne font que de la descente pure et dure. Le fun sera plus important avec les diverses épreuves de snowboard qui combinent temps à battre et records de Tricks, voire portes à franchir pour le Super-G.



Les planches et skis sont de vrais modèles avec leurs caractéristiques.

Oui, il est possible de sauter par-dessus les câbles du téléphérique...

C'est souvent dans les longues perspectives que l'on s'aperçoit que le jeu clippe un peu, pas grave.

En ski, il est poss... très pratiq...

Les sports de glisse connaissent un véritable engouement, que ce soit sur piste, en hors-piste ou sur console. Après Coolboarders 2, Chill, Extreme Snow Break et Nagano, sort un jeu de glisse français. Qu'est-ce qui fait la différence ?

AVIS OUI !

Snow Racer 98 est la simulation de glisse la mieux réalisée, la plus réaliste et la plus fun de tout le marché 32 bits (et français, en plus !). Les planches et les skis sont de vrais modèles commercialisés. Les épreuves, les concurrents et les instruments de glisse sont nombreux. Bien sûr, le snowboard a la part belle. Les pistes de Freeride offrent des bifurcations et une largeur impressionnante. Les figures se veulent réalistes, pas question de dépasser les rotations de 720° sans une vitesse conséquente et une bosse qui envoie !

SWITCH

SURFEUR D'ARGENT

Dans Snow Racer, il y en a pour tout le monde, les skieurs comme les snowboardeurs. Nous nous contenterons de vous parler du snowboard. Il y a quatre épreuves : d'abord le Freeride qui, comme son nom l'indique, vous permet de glisser en toute liberté. Dans ce mode, il faut descendre la piste en un temps donné, en accumulant un quota de points variant suivant le niveau de difficulté choisi; plus les figures seront osées et nombreuses, plus vous gagnez de points. Le deuxième mode peut être comparé au Big Air de Cool 2. On y trouve trois tremplins sur lesquels il faudra faire le maximum de points. Le premier tremplin est tout simple, le deuxième vous propose trois choix : saut du milieu – qui peut être pris avec beaucoup de vitesse mais envoie peu –, saut de gauchequi envoie plus – malheureusement la vitesse n'est pas suffisante pour effectuer un beau saut –, et saut de droite, apparemment le meilleur. Le troisième et dernier tremplin est un enchaînement de quatre sauts, les deux premiers tremplins n'envoient pas beaucoup, mieux vaut donc éviter les flips.

FREERIDE

Dans Snow Racer 98, on trouve du soleil, des nanas, et de la poudre....

Une bien belle acrobatie dans les sapins. 540 Backflip to Backside Air, dans ta face, ouais...

La piste de nuit est agréable, mais ne propose que peu de chemins différents.

TREMPLIN

Le deuxième tremplin : restez au milieu pour dévier sur la gauche juste au moment du saut, vous décollerez bien plus haut.

Il est possible d'enchaîner plus de quatre grabs différents sur certains sauts.

LE COIN DES "CHÉ-BRAN"

Les nombreux grabs, très à la mode, suivent des évolutions qui laissent parfois perplexe. Ainsi Melon, aussi nommé Sad, est un dérivé de Melancholy ; un simple mouvement de poignet aura changé le nom du Trick. À savoir aussi : l'ancien nom du Roastbeef est Chicken Salad. Ces petits jeunes, y savent plus quoi inventer...

En ski, il est possible de cibler les portes, très pratique pour anticiper.

BOARDERCROSS

Dans le mode Descente, vous affrontez six concurrents et vous devez réaliser un minimum de points. Un conseil : effectuez vos points et ensuite seulement foncez pour vous classer.

Dans le Super-G, le principe reste le même, à ceci près que c'est un Boardercross Plus, puisqu'il ne faut pas rater les portes.

SNOW RACER 98

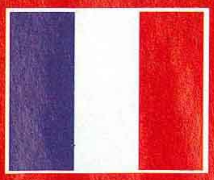
AVIS OUI !

Snow Racer 98 est incontestablement le jeu de glisse le plus fun sur Playstation. L'idée de réunir trois épreuves dans un jeu est géniale, même si ma discipline préférée reste le freeride. Avec une prise en main presqu'immédiate, on savoure le jeu sans délai, contrairement à d'autres où il faut obligatoirement en baver une demi-heure pour sortir un demi-trick. Tout le jeu respire la bonne humeur avec une musique qui bouge bien, pas ringarde pour un sou. En fait, le seul reproche concerne les clippings... Mais ce défaut n'est qu'un flocon dans une avalanche de qualités.

GIA

Un gros saut dans la montagne.

L'intro vidéo plein écran et en couleurs. Les mecs déchirent grave, à ski comme en surf.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PAM
- Éditeur : ECUDIS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- SIMULATION DE GLISSE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : -
- Sauvegarde : -

PRESENTATION — 91%
Une vidéo plein écran et en couleurs. La notice est complète et les options fournies.

GRAPHISMES — 95%
Des placages de textures impeccables. Les décors sont variés et très beaux.

ANIMATION — 93%
Les skieurs sont très réalistes. Dans les épreuves de ski et de saut, ça clippe.

MUSIQUE — 91%
Des thèmes assez nombreux et bien adaptés.

BRUITAGES — 92%
Crissements des carres dans la neige, frôlements des branches de sapin, tout y est.

DUREE DE VIE — 94%
Avec neuf pistes, une foule d'épreuves et un mode 2 joueurs, il ya de quoi faire.

JOUABILITE — 93%
La configuration du pad est bien pensée, la prise en main est rapide. Ça le fait.

INTERET — 94%

Snow Racer 98 enfonce tous ses concurrents. Plus belle, plus réaliste, c'est "la" simulation de glisse sur 32 bits. De la dynamite !

Ninja Tenchu

Les amateurs de beat them all façon Nightmare Creatures vont être heureux d'apprendre la sortie de Ninja Tenchu. Cette excursion au pays des ninjas sait aussi faire preuve de finesse. Une première dans le genre !

Tenchu place la barre très haut dans un domaine que nombre d'entre vous apprécient : le gore ! Vous incarnez un ninja abonné aux cadences infernales. Vous disposez de tout l'attirail nécessaire pour exercer votre métier : sabre, petite bombe explosive, shurikens, fumigènes... sans oublier un grappin. Vous le lancez n'importe où, et vous atterrissez instantanément à son point d'impact. Idéal pour ne pas prendre trop de risques lors des parties plates-formes du jeu. La grande originalité de ce beat them all est de ne pas être systématiquement bourrin ! En effet, si vous êtes assez silencieux et rapide, vous parviendrez à surprendre votre adversaire pour l'égorger par-derrière dans une abondante giclée de sang ! C'est une tactique très utile pour éviter les combats, car les adversaires tiennent à leur peau, et les niveaux sont relativement longs et riches en embûches. La musique est tout bonnement géniale. Quant aux décors assez sombres et aux flots d'hémoglobine, ils contribuent très largement à l'ambiance. Gore !

Cachez-vous et avancez quand la créature a le dos tourné....

Le sang coule à flots à chaque coup !

Et voilà, son compte est bon !

Attention à la zone d'effet de la bombe !

Vous êtes passé par ici...

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SONY
- Editeur : SONY
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- BEAT THEM ALL 3D

PRESENTATION 85%
Une intro sympathique, mais en noir et blanc.

GRAPHISMES 84%
Les graphismes sont un peu sombres, mais pas mal.

ANIMATION 83%
Quelques ralentissements, sinon c'est bien.

MUSIQUE 98%
L'ambiance sonore est tout bonnement renversante.

BRUITAGES 88%
Un échantillonnage de bonne qualité.

DUREE DE VIE 90%
Le jeu assez est dur. Il faudra recommencer certaines missions.

JOUABILITE 80%
Les mouvements de caméra sont galère, sinon ça roule.

INTERET 87%
Tenchu dégage une ambiance très ninja et très gore ! Un bon titre qui ravira les amateurs.

AVIS OUI !

L'ambiance de ce jeu est vraiment géniale. Les musiques, les décors, les ennemis... on accroche très facilement à ce beat them all qui se paie le luxe d'être original dans un genre pourtant si classique. Malheureusement, les mouvements de caméra intempestifs sont nombreux et nuisent fortement à la jouabilité. C'est dommage, car sans ce défaut, ce jeu serait un méga hit ! Cela dit, il s'agit quand même d'un titre très agréable auquel on peut jouer en finesse, et que je vous conseille d'essayer.

PANDA

DIAB

Diablo a fait un carton monstrueux sur PC et est devenu un titre culte! Il faut dire que ce titre à de quoi mettre l'eau à la bouche, car il se présente comme un savant mélange d'action et d'aventure, dans une ambiance à la fois gore et mystique !

méga hit

Alors que la majorité des jeux actuels prônent la 3D réelle à tout va, Diablo lui préfère la 3D isométrique! Les avantages sont nombreux, entre autres pas de bug d'affichage et des graphismes très léchés. Avant de vous lancer, vous devez choisir un personnage : mage, guerrier ou voleuse – cette dernière étant de loin la meilleure pour commencer. Le jeu se répartit en quatre donjons de quatre niveaux chacun. Bien sûr, vous ne pouvez pas accéder partout au départ, il faut d'abord descendre et descendre encore. Les monstres sont variés, et mieux vaut que vous restiez sur vos gardes car il arrive qu'au sein d'un groupe de monstres se dissimule un boss. La meilleure tactique consiste à ne pas se laisser encercler par les monstres. Si cela se produisait néanmoins, réfugiez-vous dans l'ouverture d'une porte, les monstres ne pouvant se présenter devant vous que l'un après l'autre. A chaque nouvelle partie, les donjons se trouvent complètement modifiés et refournis en créatures. Argent et équipement se récupèrent sur le corps des monstres abattus. De temps à autre, songez à faire réparer votre équipement, sous peine de le voir irrémédiablement détruit. Pour la gestion des objets magiques, la ruse consiste à les faire identifier après réparation, vous économiserez de cette manière de fortes sommes d'argent. On peut jouer à deux simultanément, sur le même écran, ce qui permet éventuellement de se battre en duel. Il est même possible de transporter son personnage sur sa Memory Card pour aller jouer chez un copain. Même si le jeu prime sur le travail en équipe, il est toujours fun de s'affronter (prévoyez tout de même des parchemins de résurrection). Pensez à sauvegarder assez souvent, même si, malheureusement, les temps de chargement sont très longs. Vous trouverez également dans Diablo des petites quêtes qui, en général, vous permettront d'obtenir un objet magique assez puissant. Lorsque vous serez parvenu au niveau 20, vous pourrez recommencer le jeu en mode Nightmare, et au niveau 30, en mode Hell (qui est bien entendu très difficile). Cela dit, à chaque passage au niveau supérieur, vous gagnerez cinq points à repartir entre force, dextérité, intelligence et vitalité. De quoi affronter les niveaux les plus difficiles !

Avec le sort de Mana Shield, les points de mana servent de points de vie.

Il faut trouver des objets qui augmentent votre résistance aux éclairs !

Pour une fois, l'environnement n'est pas trop sombre. Sinon, il existe des objets pour augmenter votre champ de vision.

AVIS OUI !

Les jeux PC convertis sur Playstation sont aujourd'hui chose courante. Un monument comme Diablo ne pouvait rater son passage sur console, et il s'en sort plutôt bien, avec une jouabilité complètement réadaptée au pad. On ne peut plus utiliser les logiciels pour tricher comme sur PC, et, heureusement, vous ne croisez aucun Player Killer... Il est toujours aussi beau, prenant et bourrin, mais les loadings sont dix fois trop longs, et ces temps de chargement cassent le rythme... Prévoyez de vider vos Memory Cards, car Diablo est gourmand de ce côté-là.

GIA

LES SI

Dans les donj
trouverez plus
temples porta
différents. Le
divers et varié
bénéfiques (b
refaire le plein
Bref, il faut mi
noms et les vi
régulièrement
dernier niveau
beaucoup plus
alors attention

C'est toujo
hasardeux mais...

... ça peut e

ABLO

LE MAGE

C'est incontestablement le personnage le plus fort lorsqu'il s'agit de faire des duels avec un copain. Sa boule de feu est un sort très puissant, qui touche à distance, et il peut porter les mêmes armures qu'un guerrier. Certains monstres sont très résistants à la magie, ou au feu, par exemple, mais, avec le mage, on peut facilement se téléporter ou utiliser des sorts à large zone d'effet pour dégager les salles. De plus, grâce à son sort de protection, sa mana lui sert de points de vie... L'intelligence constitue sa caractéristique principale et génère sa réserve de mana, donc le nombre de sorts qu'il peut lancer.

Il ne faut pas se laisser entourer de la sorte !

Le portail magique est un des sorts les plus sympas, il permet de rentrer au village directement.

LES SHRINES

Dans les donjons, vous trouverez plusieurs Shrines, des temples portant des noms fort différents. Leurs effets sont divers et variés, et en général bénéfiques (booster vos potions, refaire le plein de vies, etc.). Bref, il faut mieux noter leurs noms et les visiter régulièrement. Les Shrines du dernier niveau, les Enfers, sont beaucoup plus dangereuses, alors attention !

Il va falloir refaire un stock de potions...

Les magies sont assez jolies, mais un peu lourdes à utiliser.

C'est toujours un peu hasardeux mais...

Un mur de feu peut vous aider à coincer vos ennemis.

... ça peut être tellement utile !

Attention à ne pas vous laisser piéger !

Heureusement, ils sont bloqués par la barrière !

DIABLO

LE BOUCHER

Il s'agit du premier boss que vous rencontrerez, et il vous donnera bien du fil à retordre au départ... En fait, les vrais boss, comme lui, sont assez rares. Par contre, vous affronterez plusieurs créatures un peu boostées, à considérer comme telles. Pour repérer facilement le boucher, sachez qu'à terre il dégage une aura lumineuse.

Pauvre Gia, tombée sous les coups du boucher !

Le deuxième gros boss !

Ces chiens sont hyper galère...

Après avoir visité ce niveau, allez voir le healer.

LA VOLEUSE

C'est un personnage intéressant, doté d'une arme très efficace, touchant à distance : un arc. Cette arme est d'autant plus pratique qu'elle n'oblige pas à prévoir de réserve de flèches. De plus, elle est rapide et peut faire de sacrés dégâts. La voleuse est également un personnage très sexy, maniant plutôt bien l'épée, et sa caractéristique principale est la dextérité, qui détermine la précision des coups.

Essayez de trouver Windforce, sans doute le meilleur arc.

Dans ce niveau, il faut être très prudent car la difficulté se corse énormément.

LES DUELS

Evidemment, si vous avez un partenaire, il est toujours mieux de jouer à deux simultanément, et aussi plus facile. Comme vous pouvez sauvegarder votre personnage sur votre Memory Card, vous pourrez le "transporter" chez un copain pour faire des duels !

Direction le niveau 3, le royaume du roi des squelettes !

Dès que vous vous recommen avec une a

LE GU

Le guerrier ap la plus faible d'entreprendre principal avant belle armure, s épée, il peut at nombre de mo contrepartie, il souvent dans délicates, nota plusieurs mons distance et s'é approche. Bref deux, ce perso servira, mais se quelques souci

Le guerrier comme ça, mais at revêtu l'armure de

Dès que vous atteignez le niveau 20, vous recommencez les premiers niveaux avec une difficulté plus élevée.

AVIS OUI !

Diablo m'avait passionné sur PC et j'avais passé à l'époque des centaines d'heures dessus. La version Playstation, malgré un gros défaut concernant les temps d'accès à la Memory Card et les temps de chargement, s'en tire vraiment très bien. Les graphismes sont superbes, l'ambiance très marquée, et on s'habitue très rapidemment à sa maniabilité, du coup la souris ne manque pas trop. Bref, c'est une réussite, un jeu que je conseille vivement à tous les amateurs d'action !

PANDA

Le plan qui s'affiche en surimpression vous aidera à ne pas vous perdre dans les donjons.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BLIZZARD
- Editeur : ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- ACTION/RPG
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

LE GUERRIER

Le guerrier appartient à la classe la plus faible quand il s'agit d'entreprendre un duel... Son principal avantage est qu'avec sa belle armure, son bouclier et son épée, il peut affronter un grand nombre de monstres. En contrepartie, il se retrouvera souvent dans des situations délicates, notamment quand plusieurs monstres le tireront à distance et s'éloigneront à son approche. Bref, si vous jouez à deux, ce personnage vous servira, mais seul, il vous causera quelques soucis dès le niveau 9...

Le guerrier ne paie pas de mine comme ça, mais attendez qu'il ait revêtu l'armure de plaque...

ET LE PC ?

Le gros avantage de la version PC de Diablo réside dans son mode Multijoueur : on peut jouer jusqu'à quatre simultanément via Internet. Par contre, le gros problème est que, très rapidement, nombre de programmes destinés à faciliter la progression sont apparus, ruinant complètement l'interêt du jeu. Bientôt, les consoles seront équipées elles aussi de modem (c'est déjà le cas de la Saturn au Japon) car le jeu on-line représente une évolution évidente. On peut donc s'attendre à voir fleurir des systèmes de "triche", type Action Replay.

Les reflets dans l'eau n'étaient pas présents dans la version PC.

PRESENTATION 85%
Une introduction identique à celle de la version PC, soit assez moyenne.

GRAPHISMES 93%
Ce jeu est beau, il n'y a aucun doute là-dessus.

ANIMATION 74%
Persos un peu lents, animation un peu saccadée... Pas terrible.

MUSIQUE 85%
Les thèmes musicaux sont agréables mais pas assez présents dans le jeu.

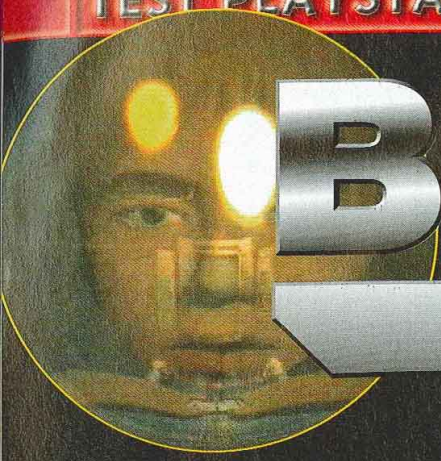
BRUITAGES 83%
Ce n'est pas réellement très travaillé de ce côté-là.

DUREE DE VIE 90%
Seul, et encore plus à deux, ce jeu vous tiendra assez longtemps en haleine.

JOUABILITE 85%
Pour un jeu PC au pad, Diablo s'en tire bien. Reste quelques imperfections.

INTERET 90%

Diablo est un excellent jeu d'action mâtiné d'aventure, qui saura vous tenir en haleine. L'adaptation n'est pas sans défaut mais tient la route.



BRAHMA F

The Assault on Be tlo

Brahma Force a été réalisé par l'équipe responsable de Kileak the Blood, un des premiers jeux de la Playstation. Et, surprise, on y retrouve le principe de Kileak, c'est-à-dire, du Doom-like à base de méchas.

Brahma Force vous met aux commandes d'un mécha, avec un arsenal d'armes en tout genre. Vous vous introduisez dans une forteresse spatiale pour la détruire et, accessoirement, sauver l'humanité. En plus de vos cinq armes (le riffle, le laser, les missiles, le launcher et les bombes) vous pouvez utiliser les réacteurs dorsaux pour sauter ou voler un court instant. Chose réjouissante, les armes lockent automatiquement l'ennemi quand vous dirigez le viseur sur lui. Pas besoin de le suivre au pixel près. Il faut surveiller les barres d'énergie et de résistance qui vous indiquent la forme de votre robot. Pour remettre la machine en état, vous pouvez recourir à plusieurs items mais il vous sera impossible de recharger en cours de partie. Pour avancer, il faut que vous trouviez les clés et les interrupteurs qui ouvrent les portes ou activent les ascenseurs. Au final, tout ça ressemble méchamment à Kileak the Blood, au point qu'on se demande pourquoi Brahma Force ne s'appelle pas Kileak the Blood 3. Dommage que les ennemis soient de si petite taille (comparés aux énormes boss) et que les couleurs soient si ternes : ce jeu manque vraiment de saveur. Les niveaux défilent et se ressemblent et la lassitude gagne vite. Heureusement qu'il reste quelques belles scènes cinématiques pour nous éviter de sombrer dans la déprime...

C'est ce qu'on appelle une caverne d'Ali Baba... Tirez dans la caisse, au centre, pour récolter des bonus supplémentaires.

ÉCOUTEZ CE QU'ON VOUS DIT !

Dans le jeu, vous aurez plusieurs fois l'occasion de dialoguer avec vos coéquipiers. Faites bien attention à ce qu'ils disent, car ils vous fourniront souvent de précieux indices.

Ces terminaux permettent d'accéder au plan, et de répérer les endroits à atteindre pour sortir du niveau.

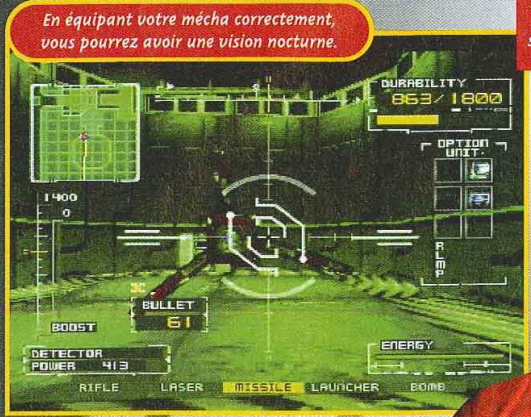
Vos coéquipiers vous envoient souvent des messages de ce genre.

AVIS OUI, MAIS...

Aux débuts de la Playstation, Kileak m'avait bien plu. Mais, bon... c'était il y a trois ans, et j'étais toute petite... Depuis, je suis toujours petite, et Brahma Force de son côté n'a toujours pas révolutionné le genre Doom-like. Pour couronner le tout, il est déjà sorti au Japon depuis plus d'un an ! Malgré la variété de ses options et menus, l'action est plutôt lente, et les experts en Doom-like le trouveront beaucoup trop facile. Les niveaux sont assez courts, et les ennemis microscopiques, mais, cela ne les empêche pas d'être coriaces...

GIA

En équipant votre mécha correctement, vous pourrez avoir une vision nocturne.



Ce boss est très i le chargeur

AVIS N

J'ava moi pas tem

PANDA

A Force

Betlogger9

Ces bornes servent à sauvegarder en cours de partie.

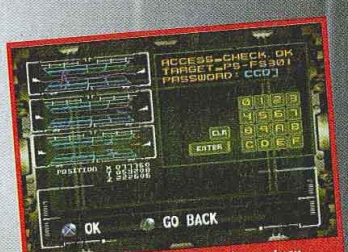
Ce boss est très impressionnant. Il faudra vider le chargeur de missiles pour le tuer !

Des séquences de plates-formes pas trop méchantes vous attendent.

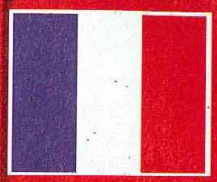
AVIS NON !

J'avais joué à Brahma Force il y a au moins un an, et à l'époque il n'était déjà pas fantastique. Mais en plus, avec le temps, ce soft a pris un sacré coup de vieux. Même si, globalement, il reste correct, côté réalisation et action, ça ne vole pas très haut ! Il y a pire encore : vu le nombre de couleurs à l'écran, on se croirait sur une Gameboy ! Brahma Force est donc à éviter à moins que vous ne soyez vraiment un inconditionnel du genre Doom-like à la japonnaise.

PANDA



Pour sortir, il suffira de rentrer le code suivant : CCD7.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : JALECO
- Éditeur : VIRGIN INTERACTIVE
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- DOOM-LIKE/AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : FAIBLE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 86%

L'intro est très correcte, malgré son âge. La compression est un peu trop pixélisée.

GRAPHISMES 75%

Le noir et le blanc dominent, et l'ensemble vogue dans des tons très fades.

ANIMATION 89%

Pas de ralentissements, et le mécha bouge bien. Même devant les boss.

MUSIQUE 70%

Quasiment inexistante, sauf dans les scènes cinématiques. Difficile de la juger...

BRUITAGES 70%

On baisse vite le son pour éviter le mal de crâne...

DUREE DE VIE 65%

Le jeu est très court et trop facile. Vous traverserez les niveaux sans problème.

JOUABILITE 85%

Le seul souci concerne l'anglais, entièrement parlé dans certains cas.

INTERET 82%

Brahma Force, qui était à l'époque de Kileak the Blood un jeu honnête, a très mal vieilli par rapport à la concurrence.

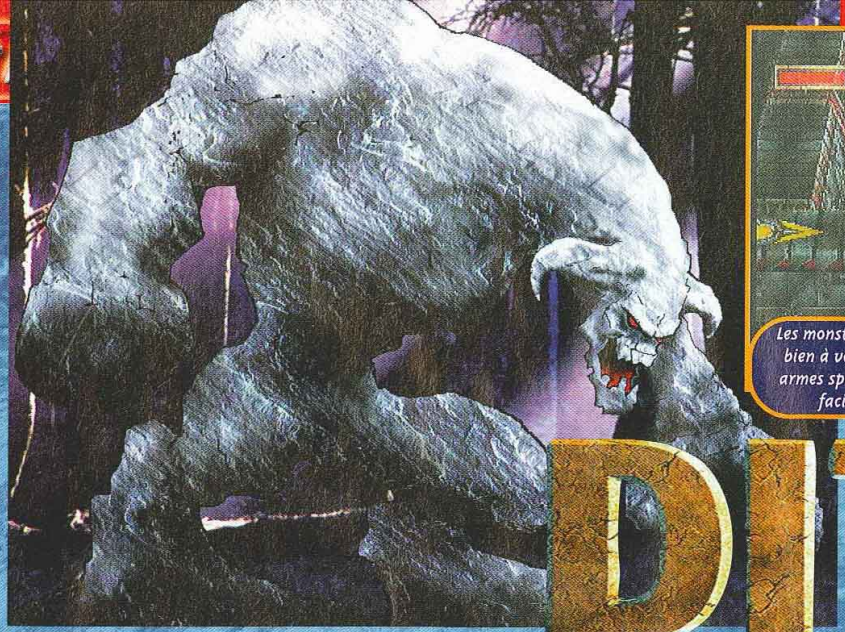
PITBOSS

Les boss n'existaient pas dans la version Atari 2600. La Playstation en a recrutés trois, et, s'ils ne sont pas tellement difficiles à battre, ils sont d'une taille impressionnante.
Ouvrez grands vos yeux, le spectacle commence.

Inutile de cogner sur ce premier boss : il suffit de le noyer en ouvrant toutes les vannes du niveau.

C'est à bord d'un engin futuriste et à coups de rayon laser que vous viendrez à bout du deuxième vilain.

Le dernier boss est la grande prêtresse en personne. Déguisée en goule, elle va vous poser de sérieux problèmes.



Les monstres de lave résistent bien à votre piolet mais vos armes spéciales en viendront facilement à bout.

PITFALL 3D

BEYOND THE J

Pitfall, le jeu le plus célèbre de l'Atari 2600, après un timide passage sur Super Nintendo et Megadrive, s'attaque à la Playstation. Remis au goût du jour, 32 bits obligent, la 3D et les effets spéciaux sont au rendez-vous.

C'est au début des années 80 que David Crane proposa un titre qui allait révolutionner le monde des jeux vidéo d'alors. Harry Pitfall, un explorateur portant chapeau et bottes de cuir, avait pour mission de récupérer des trésors dans une jungle infestée de crocodiles, scorpions, serpents et sables mouvants. Lingots d'or, d'argent ou de bronze, diamants, sacs de pépètes constituaient son ordinaire. Dis-huit ans plus tard, le principe de Pitfall 3D n'a pas changé d'un poil. Si les graphismes sont constitués de polygones, le jeu se déroule désormais en 3D totale : on peut diriger son personnage où bon nous semble. Sans avoir autant de liberté que dans Mario 64, vous n'êtes cependant pas cantonné dans un petit couloir de jeu comme dans Crash Bandicoot 2 ou, pire, Pandemonium 2. Harry Jr, le héros que vous incarnez dans le jeu, a pour mission de délivrer une ravissante jeune femme et d'éviter que la détruite par la Diable. Quel pr Bien évidemm est capable d' nombreuses a sortir indemne plus difficiles : s'accrocher au son piolet pour anneaux ou po ennemis, s'acc rouler au sol. D qui sont très va

Autre difficulté :avancer en se baissant et enchaîner les sauts, le tout au-dessus d'un lac d'acide pur. Trop pur !

AVIS OUI !

Pitfall était mon jeu préféré sur la console Atari 2600 et si les versions Super Nintendo ou Megadrive ne m'avaient pas bouleversé, je dois admettre que j'attendais beaucoup de la mouture Playstation. Eh bien, je ne suis pas déçu ! La qualité des animations est très correcte, les effets spéciaux (notamment les jeux de lumière) sont aussi nombreux que réussis, et la prise en main est excellente. Certes, la Full 3D peut en déconcerter plus d'un, mais le plaisir de jouer est présent et c'est l'essentiel !

NIIICO

AVIS OU

En 82, j'étais
Il y a eu d'aut
aujourd'hui le
une fois d
succès
mouvar
rendez
de je
qu

j'aime
ar

AHL

lave résistent
olet mais vos
en viendront
t à bout.

Harry Jr peut se baisser pour éviter certains pièges. Il se mettra dans la même position pour tuer les scorpions.

TFALL

3D

ND THE JUNGLE

Ne vous fiez pas à la taille de vos adversaires : les plus gros sont souvent les moins dangereux.

stitués de
éroule
e : on peut
e où bon
oir autant
ario 64,
t pas
it couloir
rash

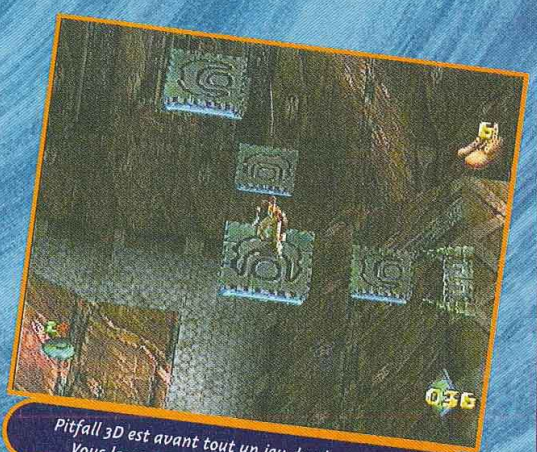
y Jr, le
ez dans le
délivrer
emme et

d'éviter que la Terre ne soit détruite par la prêtresse du Diable. Quel programme ! Bien évidemment, Harry Jr est capable d'effectuer de nombreuses actions afin de sortir indemne des situations les plus difficiles : courir, sauter, s'accrocher aux lianes, utiliser son piolet pour s'agripper à des anneaux ou pour attaquer ses ennemis, s'accroupir ou encore rouler au sol. Dans les niveaux, qui sont très vastes, Harry découvrira aussi des sorts de protection ou d'attaque afin d'étoffer ses coups spéciaux. Côté ennemis, on retrouve les mêmes adversaires que dans l'épisode original ainsi que des petits nouveaux : monstres de lave et de pierre, ptérodactyles, etc. Harry affrontera également des pièges naturels comme des marécages ou des trous noirs. A travers les onze niveaux qui composent le jeu, Harry Jr devra remplir diverses missions dont les objectifs sont expliqués lors des chargements. Pratique ! A la différence du premier Pitfall, cette version 3D est loin d'être linéaire. Enfin, comme dans tout jeu de plates-formes qui se respecte, trois boss vous attendent de pied ferme en fin de certains niveaux. Leurs tailles, formes et attitudes varient et il faudra recourir à mille ruses pour s'en débarrasser. Nostalgiques et fans de plates-formes, à vos manettes !

AVIS OUI !

En 82, j'étais tombé accro à Pitfall sur Atari 2600... Il y a eu d'autres versions depuis et c'est aujourd'hui le tour de la Playstation. On retrouve une fois de plus les ingrédients qui ont fait le succès de la série : lianes, scorpions, sables mouvants, etc., mais cette fois la 3D est au rendez-vous, ce qui apporte un bon coup de jeune. Cette version est une réussite que ce soit au niveau de la technique ou de l'intérêt de jeu, mais il s'agit de plate-forme pure et dure, un genre en perte de vitesse. Bref, j'aime ce jeu et je le conseille à tous les amateurs de jeux de plates-formes.

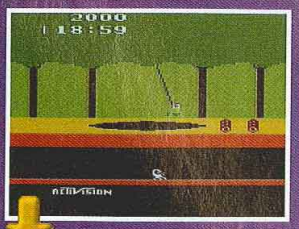
AHL



Pitfall 3D est avant tout un jeu de plates-formes... Vous le remarquerez rapidement en y jouant.

SIMILITUDES

John Lafleur, le créateur de ce Pitfall 3D, a su conserver l'ambiance originale du premier Pitfall. On retrouve les ingrédients d'autrefois : sables mouvants, lianes, scorpions, feux de camp, trous noirs et lingots d'or. De quoi faire vibrer les nostalgiques, qui se souviendront avec émotion de la grande époque des jeux vidéo...



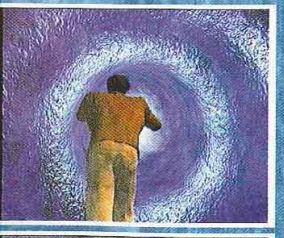
Le Pitfall original : lianes, trous noirs, troncs d'arbres en mouvement, scorpions... le jeu de plates-formes par excellence.

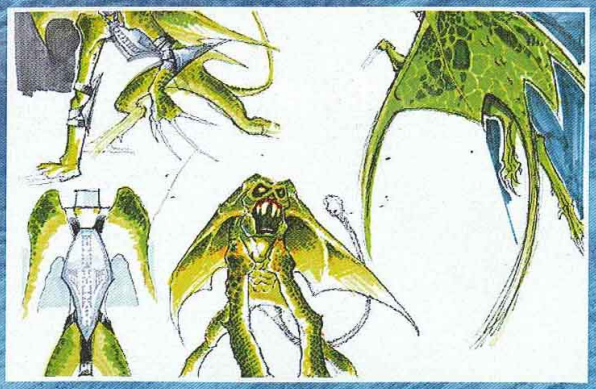
1998 : Les décors ont changé mais Harry se balance toujours au bout des lianes. Quel homme !

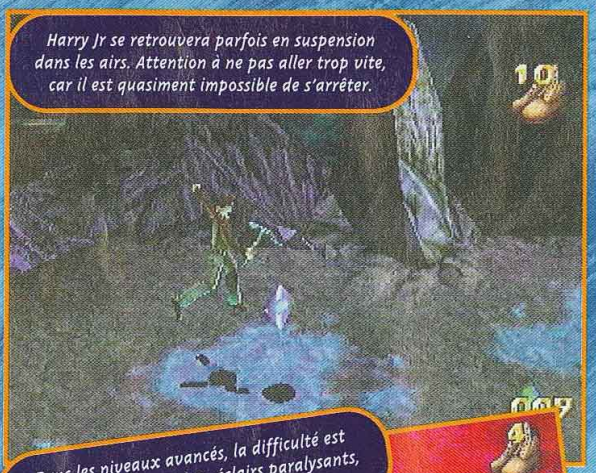
Les trous noirs sont toujours aussi troublants...

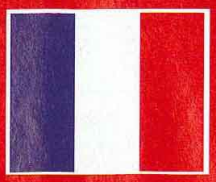
Les troncs d'arbres sont dangereux. Arrangez-vous pour qu'ils ne vous roulent pas desseus, ils vous causeraient des dégâts très importants.

PITFALL 3D
BEYOND THE JUNGLE









- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ACTIVISION
- Editeur : UBI SOFT
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : FAIBLE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : OUI
- Sauvegarde : MEMORY CARD

PRESENTATION 89%
Une intro en images de synthèse bien réalisée. Les écrans d'options sont clairs.

GRAPHISMES 90%
Les décors sont sympas et bénéficient de chouettes effets de lumière.

ANIMATION 91%
Harry est bien animé avec des attitudes très réalistes.

MUSIQUE 82%
Certains thèmes sont bien réalisés, d'autres moins.

BRUITAGES 89%
Les expressions d'Harry sont amusantes, mais elles sont en anglais.

DUREE DE VIE 88%
Le jeu contient onze niveaux très vastes et de difficulté progressive.

JOUABILITE 89%
La prise en main est rapide, mais la 3D peut être déconcertante pour certains.

INTERET 89%
Pitfall 3D est un excellent jeu de plates-formes qui satisfera les amateurs. Son niveau de difficulté peu élevé le met à la portée de tous.

Ce serait dommage de se priver de 30 Millions d'Amis.

En vente dès le 30 mars chez votre marchand de journaux.

1080° Snowboarding

On l'aura attendu ce titre de Snowboard ! Alors, est-il aussi beau qu'on pouvait le penser en admirant les photos ? Est-il maniable ? Bouge-t-il bien ? Autant de questions auxquelles nous allons répondre tout de suite.

Dans cette course, on dévale des pentes impressionnantes.

Ce jeu de snowboard se divise en trois grandes parties, à commencer par une sorte de Championnat où vous devez descendre la piste le plus rapidement possible. Un adversaire vous est opposé (c'est du "one on one"), et il faut bien entendu le devancer. Le temps que vous mettez n'est pas forcément très important, il vous appartient seulement de rester en tête. Soyez donc sans pitié et n'hésitez pas à percuter votre adversaire pour le faire tomber. Dans une même course, il y a plusieurs chemins et raccourcis. A vous de découvrir les moins dangereux car vous n'êtes pas indestructible, loin de là, et au-delà d'un certain nombre de gamelles, vous devrez retourner au vestiaire. Vous débutez avec quatre courses de base et ce n'est qu'en finissant le Championnat dans tous les modes de difficulté (Normal, Hard, Expert) que vous accédez à de nouvelles courses. Deuxième grande partie, les épreuves de saut. Un grand tremplin permet de prendre une bonne impulsion et de faire un maximum de Tricks. Mais attention à la réception : si vous prenez une gamelle, vous ne marquez aucun point ! De même dans l'épreuve de half-pipe – bien faite, classique et bénéficiant d'un très beau Replay –, il faut être très attentif à bien retomber. Vous pouvez aussi refaire les courses "normales" pour essayer de gagner un maximum de points. Dans ce cas, vous avez bien entendu intérêt à reprendre votre parcours idéal. Dernière grande partie du jeu, le Slalom. Comme en ski, des portes jalonnent la descente, et mieux vaut vous tenir à ce parcours balisé car cette fois le temps est limité...
Graphiquement, 1080 est vraiment très impressionnant. Les effets de lumière lors des couchers de soleil sont magnifiques, de même pour les nuages qui se soulèvent lorsque l'on passe dans la poudreuse. Ah ! la transparence et le lissage des textures de la N64 ! Le contrôle quant à lui est assez simple et joue la carte de la maniabilité : un bouton pour se baisser et accélérer (bien sûr on tourne moins bien), un autre pour foncer avant de sauter. Enfin, avec le pad analogique, la conduite devient vraiment très précise et le plaisir total.

Attention à la réception !

GAMELLES

Il n'y a aucun moyen d'y échapper : vous allez tomber souvent. Le plus difficile est de passer les successions de petites bosses. De même lorsque vous filez plein pot, il est dangereux de tourner sec. Pourtant, il suffit de rester bien souple sur ses jambes...

Encore un passage où ça glisse...

Vous l'avez à peine poussé...

De précieuses secondes perdues...

Un virage trop serré !

Le Panda va se faire dépasser par Gia...

A DEUX, C'EST MIEUX

Le mode 2 joueurs se pratique en écran splitté dans le sens horizontal, ce qui nuit tout de même pas mal à la visibilité? Il vaut mieux bien connaître le tracé des courses. Sinon, ce mode reste assez fun et l'animation tient la piste. Et puis, c'est une bonne occasion de filer une raclée à un de ses potes !

Gia a pris de l'avance. Il va être difficile de la rattraper.

Certaines zones verglacées sont traîtres.

AVIS OUI !

Soyons clair : en voyant ce jeu vous risquez de devenir aveugle ! Il est tellement beau, les mouvements du snowboardeur sont tellement souples et réalistes... Très impressionnant ! En plus, la maniabilité est excellente, et c'est un vrai plaisir de jouer au pad analogique. 1080 éclipse les autres jeux de snowboard et leur met une sacrée claque. Mais il n'est pas parfait, puisqu'il ralentit parfois. Reste qu'il constitue le meilleur jeu de sa catégorie. Enfin, voilà un bon jeu pour votre N64 qui devait s'ennuyer depuis le trop court Yoshi.

PANDA

Les décors sont superbes.

Deux obstacles en vue, attention !

On s'envole carrément très haut.

HALF-PIPE

C'est l'épreuve reine du snowboard. Il faut faire un maximum de Tricks, en un minimum de temps. L'idéal est d'en enchaîner plusieurs en l'air, car on gagne des points pour les Combos.

Il faut enchaîner très rapidement des Tricks différents.

Le Replay est de bonne qualité.

Les textures sont lisses.

Un passage très étroit, à ne pas rater.

La piste est bien encombrée.

LE TREMPLIN

Sympa à voir dans la réalité, cette épreuve est vite rébarbative quand il s'agit de la disputer. Mais elle vous donne l'occasion de vous entraîner assez facilement car on peut y enchaîner les Tricks.

Un maximum de Tricks en très peu de temps !

1080° Snowboarding

SOLEIL

Suivant le mode de difficulté, les conditions climatiques changent. Cela va des superbes couchers de soleil romantiques au brouillard épais avec des gros flocons de neiges qui vous arrivent en pleine tronche.

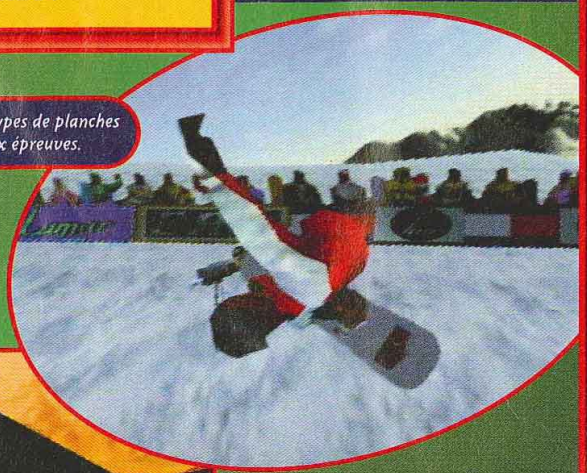
Un superbe crépuscule.

Le soleil peut être aveuglant.

AVIS YEEES !!!

Après la bonne surprise dans tes yeux de Snow Racer sur Playstation, c'est la claque dans ta tête sur N64 ! Des graphismes tout simplement divins, une neige soyeuse et magnifique qui s'éparpille derrière votre planche sur fond de décors paradisiaques... L'animation est presque parfaite, les ziques donnent bien, plusieurs planches et personnages aux caractéristiques différentes sont dispo, half-pipe et tremplins permettent d'enchaîner les figures les plus diverses et de s'entraîner à battre les records des six pistes. Voici l'ultime jeu de snowboard !

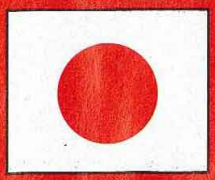
SWITCH



Il y a plusieurs types de planches adaptés aux épreuves.

En prenant le tremplin derrière la maison, on évite plusieurs bosses assez traîtres.

On peut se balader un peu dans le décor, la gestion de la collision des sprites est nickel.



- Version : JAPONAIS
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NINTENDO
- Editeur : NINTENDO
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- SNOWBOARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : 3
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 80%

Sur une cartouche, on ne peut pas faire grand-chose mais c'est correct.

GRAPHISMES 95%

Les décors sont superbes, les couleurs choisies au mieux. Bref, ça tape !

ANIMATION 87%

Assez rapide, et toujours fluide puisque le jeu ralentit parfois.

MUSIQUE 83%

Banale, voire lassante.

BRUITAGES 87%

Assez réussis.

DUREE DE VIE 88%

Il faut un certain temps pour avoir toutes les courses, pas très nombreuses.

JOUABILITE 95%

Digne d'un jeu Nintendo : aux petits oignons.

INTERET 93%

1080 tient ses promesses et en met plein la vue même s'il n'est pas le jeu du siècle. Un très bon jeu qui fait du bien à la logithèque de la N64 !

– Qu'est-ce qu'il y a de bon pour le dîner ?

– Un western.

Il n'y a pas que la télé dans la vie. Quoique.

Posez votre fourchette quelques instants, que l'on vous explique ce qu'il y a dans Télémax. Bien sûr, vous trouverez dans Télémax tous les programmes télé, présentés de façon claire et astucieuse. Et puis plein de pages magazine, des sélections thématiques et même les 300 films de la semaine sur toutes les chaînes, y compris le câble, Canalsat et TPS. Et comme dans la vie il y a aussi le cinéma, la musique, les livres ou encore le multimédia, Télémax parle également de tout ça. Bref, Télémax on pourrait vous en parler des heures, mais là finissez votre pizza, il y a le western qui commence.

A DECOUVRIR CHAQUE MERCREDI CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX. 10F.

BDDP & FILS

Les épisodes de Need For Speed se suivent et ne se ressemblent pas. Deux ans après le deuxième, voilà le troisième volet, développé par la branche canadienne d'Electronic Arts.

méga hit

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

HOT PURSUIT AVEC LES FLICS

Le but du jeu est de griller les limitations de vitesse, afin de franchir la ligne d'arrivée en premier. Mais, les flics veillent et ils ne vous lâcheront pas.

Les flics recourent aux gros moyens, comme ces barrages.

C'est rageant, des flics en Corvette. Les gredins peuvent même vous rattraper à plus de 250 km/h.

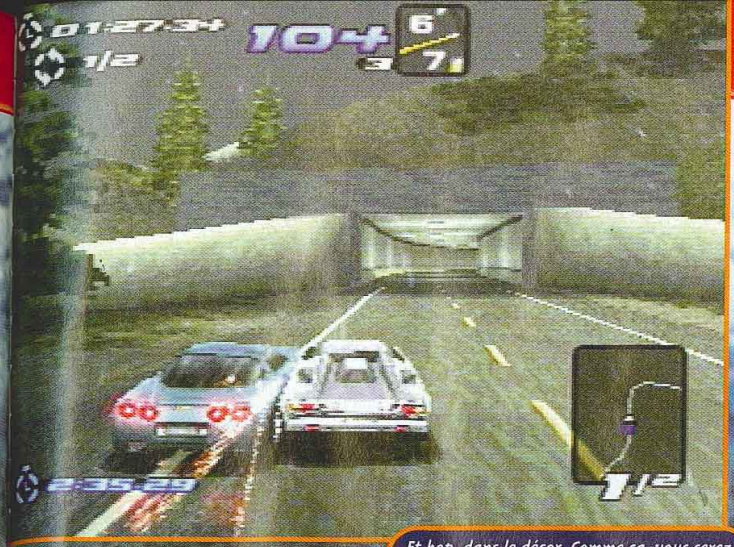
Dans le Replay, on peut changer la caméra, la vitesse et mettre sur pause. Dommage, qu'il faille loader avant.

AVIS OUI !

Je n'ai jamais aimé les précédents Need for Speed, mais ce troisième volet me plaît énormément. En corrigeant les défauts des anciennes versions, ce titre se hisse au niveau des meilleurs jeux de caisse de la Playstation, et ce n'est pas rien. De plus, avec autant de voitures, le jeu est bien plus varié que Porsche Challenge. Mes petites préférées étant la Ferrari 550 Maranello et la Jaguar XJR-15. La vitesse frise celle de Test Drive 4. Le mode Poursuite est génial. Semer les flics procure un plaisir inavouable. Allez, faut que j'y retourne. I need the speed !!!

GIA

Le premier volet de Need For Speed avait été un hit à sa sortie. Ensuite, le deuxième avait déçu au point de coller une mauvaise réputation à la série, à cause de sa médiocrité. Le temps était venu de corriger cette erreur de jeunesse. Bien des choses ont changé. Disons-le tout de go : on est en présence d'un excellent jeu de course. D'abord, grâce à une rapidité d'animation décoiffante et sans clipping ! Les 200 km/h affichés au compteur ne sont pas là pour la frime. Dès le début, on pourra choisir de rouler en mode Mirror ou non, de nuit ou de jour, en plein soleil, sous la pluie ou sous la neige. Ce qui modifiera évidemment l'adhérence des bolides. Il y a deux types de frein : le frein normal et le frein à main, à n'utiliser que pour les virages très serrés. Il permet de déraper à 90° rapidement. Les quatre vues sont jouables. Remarquons la disparition de la vue des précédents épisodes, c'est-à-dire celle de l'intérieur de la voiture, avec le gros tableau de bord, le volant qui tourne tout seul, et la minuscule visibilité à travers le pare-brise. Voilà pour les améliorations. Bien sûr, Need For Speed a conservé son esprit classieux, avec plein de carrosseries de rêve que vous pourrez mater pendant des heures durant l'intro. Ferrari 550 Maranello ou 355F1, Lamborghini Countach ou Diablo, Italdesign Nazca, Chevrolet Corvette C5, Jaguar XJR-15 et Mercedes CLR GTR, chaque caisse est disponible en plusieurs couleurs. Bizarrement, les Ferrari n'existent pas dans leur diabolique livrée rouge. Plusieurs modes sont proposés. Entre le Single Race, le Tournament et le Training, plutôt classiques, on trouve les modes Hot Pursuit et Knock Out. En Hot Pursuit, vous devrez terminer sur deux tours devant un adversaire, et sans vous faire serrer par les flics. Pour gagner en mode Knock Out, il ne faut jamais finir dernier ; la première course contenant huit concurrents, la deuxième sept et ainsi de suite... Vous l'aurez compris, ce troisième volet Need For Speed 3 est parti pour faire très mal.



Et hop, dans le décor. Comme ça, vous serez tranquille pendant un petit moment.

SOUS TOUTES LES COUTURES

Quatre vues sont disponibles et elles sont toutes jouables. Ce qui n'est pas si courant.

La vue interne, type Ridge Racer de base. C'est celle qui fait ressentir la vitesse la plus intensément.

La vue de derrière la voiture permet de mieux voir les concurrents et les chocs.

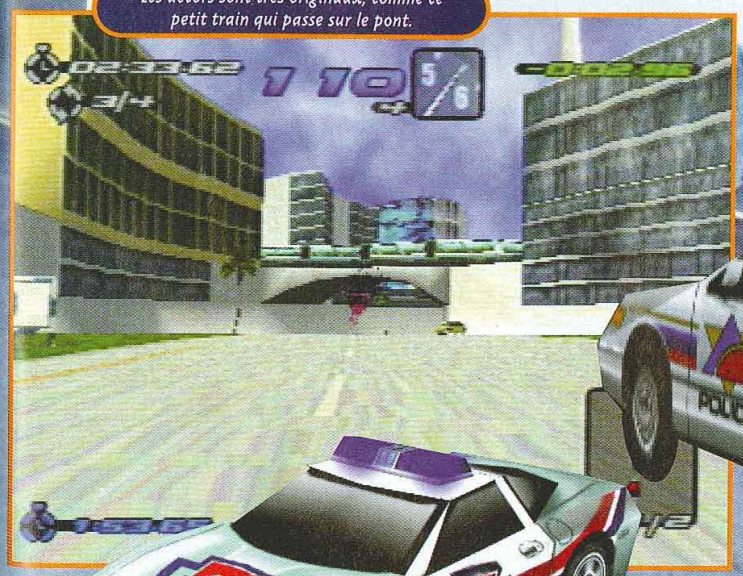
On peut comparer les performances de chaque voiture. C'est génial !

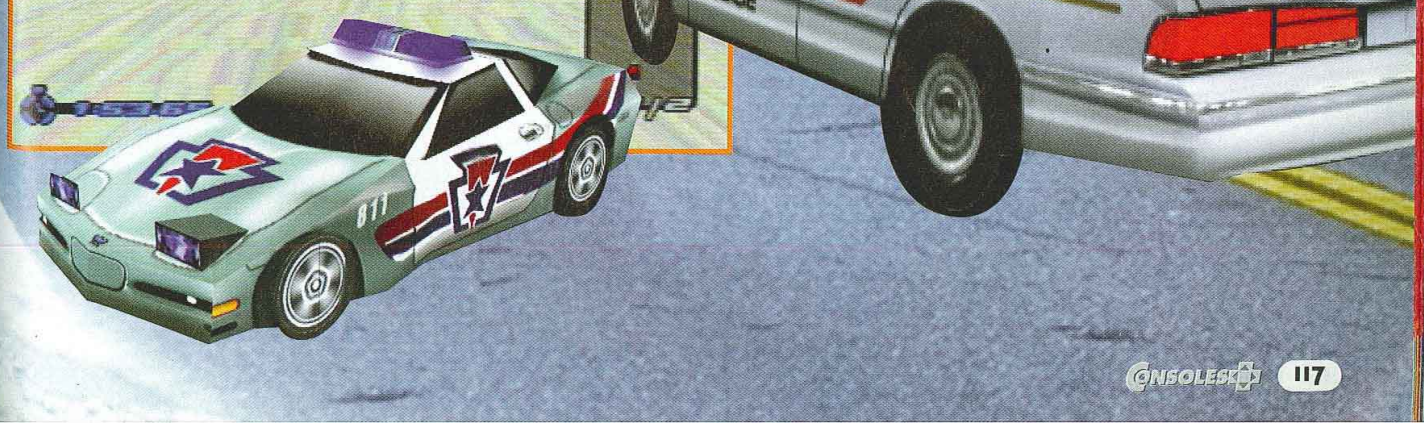
Passez par cette fente dans la roche à l'aide du frein à main. C'est plus pratique.

La vue aérienne donne une vue plus lointaine du circuit.

Cette vue depuis le toit de la voiture est légèrement surélevée par rapport à la vue interne.

Les décors sont très originaux, comme ce petit train qui passe sur le pont.





NEED FOR SPEED II HOT PURSUIT

LES QUATRE CIRCUITS CACHÉS

COUNTRY WOODS

Il s'agit du premier circuit qui bifurque vers d'autres chemins. Après les couleurs de l'automne, la neige lui va à ravir.

Avant d'aborder ces cabanes, ralentissez pour ne pas finir hors piste.

Les différentes bosses peuvent vous faire sauter très haut.

LOST CANYONS

Lost Canyons vous emmène visiter Monument Valley, immortalisé par les western de John Ford. Vous aurez en plus L'occasion de circuler dans des tunnels où dorment des temples.

Un petit raccourci, mais faites attention à ne pas rentrer dans le pilier.

Ces rochers au milieu de la route sont vicieux. Ce passage est aussi présent dans un autre circuit de base.

AQUATICA

Vous l'aurez deviné, Aquatica se situe au bord de la mer. Le soleil couchant donne à ce circuit un certain cachet.

Le passage sous la mer dans ce tunnel transparent est sans doute une des parties les plus impressionnantes.

Les couleurs du circuit Aquatica ont été très bien choisies. Rouler au crépuscule dans une Lamborghini Diablo, quelle classe !

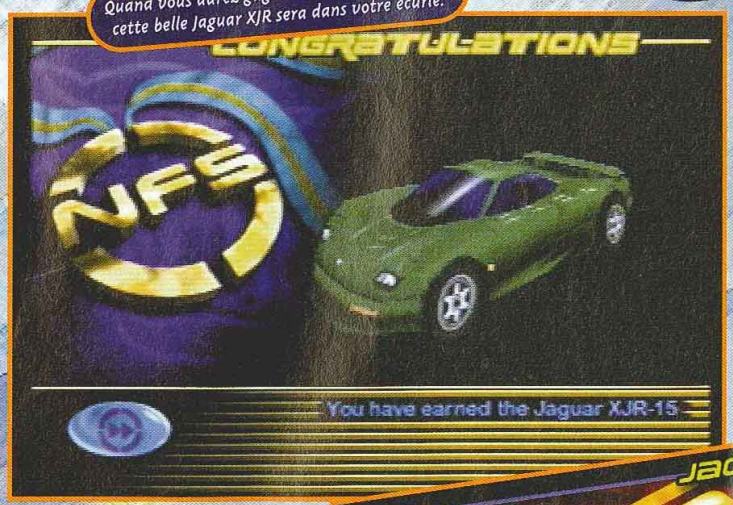
THE SUMMIT

Recouvert par la neige, The Summit est un circuit assez sinueux. C'est aussi l'un des plus beaux du jeu. Les virages serrés y sont nombreux, et le passage dans la ville est particulièrement chaud.

En ville, veillez à bien ralentir...

La nuit, ce circuit est particulièrement difficile, en raison des routes tortueuses.

Quand vous aurez gagné le mode Tournament, cette belle Jaguar XJR sera dans votre écurie.



AVIS OUI !

Autant le deuxième épisode n'avait pas convaincu, autant celui-ci risque de faire des émules. Avec ses multiples modes, comme la poursuite qui met les forces de l'ordre à vos trousses, il faudra vous adapter au trafic fluide ou dense au choix. Les graphismes sont assez impressionnants, pas de problème avec l'animation ni avec la jouabilité, et, niveau ambiance sonore, ça le fait aussi. Moi qui n'était pas un adepte des NFS, je me suis réconcilié avec.

SWITCH

Vous êtes en état d'arrestation !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EA CANADA
- Editeur : ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- COURSE DE VOITURES DE LUXE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 2
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION — 93%
Amateurs de belles caisses, accrochez-vous aux rideaux !

GRAPHISMES — 94%
Certains décors sont sublimes, notamment ceux sous la neige.

ANIMATION — 92%
Epoustouflante. Quelques ralentissements quand il y a trop de voitures.

MUSIQUE — 91%
De la techno branchée ou du rock poilu. A consommer sans modération.

BRUITAGES — 88%
Bonnes digits et on ne se lasse pas du ronronnement des moteurs.

DUREE DE VIE — 88%
Longue. Les mode Hot Pursuit et Knock Out sont particulièrement durs.

JOUABILITE — 92%
On se fait vite à la conduite arcade. En simulation, les dérapages sont délicats.

INTERET — 92%
L'un des meilleurs jeux de course sur Playstation. Avec une rapidité étonnante, plein de modes et des voitures de rêve, c'est un must.

WARHAMMER DARK OMEN

Il était dit qu'un jour la Lune recouvrirait le grand astre de son ombre maléfique. Ce jour, maudit entre tous, verrait les morts se lever de leurs tombes pour se ranger derrière un puissant cavalier noir. Ce jour est arrivé, Messeigneurs, et l'empereur m'a chargé d'une missive à votre adresse. Soyez aimables de la lire avant de festoyer...

Dark Omen est la suite du très décevant Warhammer, Shadow of the Horned Rat. Heureusement, il ne s'inspire que très peu de cette première campagne et se concentre davantage sur le jeu de plateau original, édité par le glouton Games Workshop. Vous allez cette fois incarner Morgan Bernhardt, "le" pourfendeur de "peaux-vertes" (orcs, trolls, gob...) de l'Empire. Accompagné de ses aides de camp et de quelques bataillons, notre vaillant cavalier se lancera sur la piste de Dread King pour une campagne qui comptera bien des lunes et cinq chapitres d'une dizaine de batailles chacun. Vous ne débutez qu'avec un régiment d'infanterie, de cavalerie, d'archers et de canons). Si un de ces bataillons est décimé, vous le perdrez définitivement, mais si vous ne perdez que quelques unités vous pourrez les racheter avec le peu d'argent que vous rapportera la bataille. Toute la subtilité du jeu consiste à arriver à être bon guerrier tout en étant bon gestionnaire. Car même s'il est facile de gagner une bataille, il est plus difficile de l'emporter en ne perdant que peu de troupes. En chemin, de nouveaux combattants, comme les ogres mercenaires, les sorciers ou les flagellants, viendront grossir vos rangs. Les arbalétriers devront être placés sur des positions hautes et pourront tirer des carreaux, se battre à l'épée et même user d'objets magiques. Les ogres ou les nains, même s'ils sont peu nombreux, entretiennent une haine farouche à l'encontre des morts-vivants et apprécient le corps à corps. Les canons ne peuvent se déplacer, mais tirent loin et font mal. Bref, il faudra connaître au mieux les capacités de chaque troupe pour bien les diriger. Reste à vous dire que l'intrigue est bien ficelée et que l'on vous proposera plusieurs choix de bataille (faut-il aider la comtesse ou partir à la rescousse de troupes assiégées dans une autre contrée ?). L'esprit de Warhammer est respecté, à la différence qu'on ne peut pas jouer les méchants.

En plus de racheter des unités perdues, le magasin vous permettra d'acheter des défenses ou des objets magiques.

Les magiciens sont des personnages très importants. Ils sont toujours seuls mais bénéficient d'une puissance de feu monstrueuse. Bichonnez-les.

AVIS OUI, MAIS...

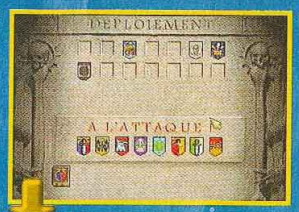
Rien à redire sur le scénario et la possibilité de choisir ses missions. Rien à redire sur l'interface assez claire, l'ambiance ou la qualité de la réalisation. Ça bouge bien, les batailles sont enlevées, et on s'y croirait presque. En fait, ce qui gêne, ce sont la difficulté du jeu, son caractère répétitif et surtout la concurrence. Les débutants peuvent d'emblée se réserver de longues nuits avec pour fond sonore "nous sommes attaqués"; "nous fuyons devant l'ennemi"... Les joueurs confirmés se lanceront dans FF Tactics (plus prenant à mon goût) à moins qu'ils n'adorent Warhammer.

SPY

NOUS SOMMES ATTAQUÉS !

Comment se passe une bataille dans Dark Omen ? Bougez pas, on vous explique. La première chose à faire est de choisir les troupes qui seront présentes sur le terrain. Au début, il faut envoyer toutes vos troupes, mais par la suite vous devrez bien les sélectionner puisque vous ne pourrez placer que huit unités au maximum sur le terrain. Il faut ensuite les déployer dans un espace délimité par des drapeaux blancs. Cette phase est primordiale, car elle sera déterminante pour les déplacements à venir (pensez à bien placer vos canons...). L'expérience acquise après une défaite vous apprendra d'où sortiront les ennemis et vous permettra de mieux déployer vos troupes. Alors, n'hésitez pas à relancer une partie mal engagée. Ensuite, vous n'avez plus qu'à déplacer ou laisser agir vos unités (que l'on sélectionne en cliquant sur leur fanion) en tentant d'en perdre le moins possible...

Les séquences cinématiques sont parfaitement dans le ton, mais tranchent presque trop avec ce que l'on découvre sur le terrain.



Choisissez bien vos troupes en fonction du combat.

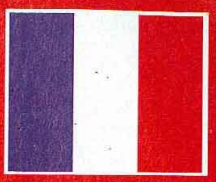
Pendant les gros combats, n'hésitez pas à attaquer à deux contre un. Sinon vous risquez d'assister à ce genre d'hécatombes.

Vos unités sont placées comme vous le sentez ? Il ne reste plus qu'à les faire avancer, puis agir.

AVIS NON !

Dark Omen n'est pas le genre de jeu qui me retient des heures devant l'écran. Si au début, on s'y accroche quelques instants, on remarquera que le jeu devient très répétitif et que finalement les missions se ressemblent toutes. De plus, si vous ne possédez pas de souris, vous allez peiner durant toute la partie. En effet, jouer avec une manette s'avère aussi pénible qu'insupportable. Un conseil, si vous aimez le genre, préférez plutôt Vandalhearts de Konami ou bien Final Fantasy Tactics de Square.

NIIICO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : E. ARTS
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- WARGAME TEMPS RÉEL
- 1 JOUEUR
- Contrôle : TRES MOYEN AU PAD
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : SAUVEGARDE
- Sauvegarde : MEMORY CARD

PRESENTATION 90%
Cinématiques de style. Présentation des combats moche mais intéressante.

GRAPHISMES 83%
L'ensemble est fouillis et peu coloré, mais toutes les aires de combat sont en 3D.

ANIMATION 74%
Saccadée et trop lente au pad.

MUSIQUE 91%
De la grande zique pour de grandes campagnes. Bonne ambiance.

BRUITAGES 92%
D'excellents doublages en français, mais trop répétitifs.

DUREE DE VIE 87%
Les combats se corsent vite et ils sont nombreux. Tiendrez-vous jusqu'au bout ?

JOUABILITE 82%
La souris est vivement conseillée, car votre précision devra être optimale.

INTERET 84%

Une adaptation intéressante du jeu de plateau Warhammer qui reste tout de même limitée et répétitive. A conseiller aux fanatiques.

X-MEN

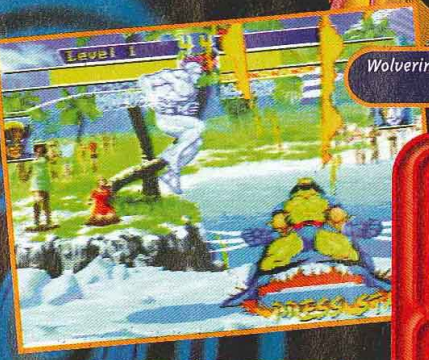
CHILDREN OF THE ATOM

Cette brute épaisse de Sentinel dispose d'un arsenal d'armes en tous genres dans sa carcasse.

Une des X-abilities de Psylocke est la multiplication.

X-Men Children of the Atom sort ce mois-ci. Si, si, vous avez bien lu : le vieux X-Men paru il y a deux ans sur la Saturn ! Voici pourquoi ce sera un bide.

On se souvient de la claque de X-Men sur Saturn deux ans plus tôt. Avec ce titre, la machine avait imposé une certaine suprématie en matière de baston 2D. Eh bien, figurez-vous qu'un éditeur intelligent (et peu scrupuleux) sort X-Men, en avril 1998, sur Playstation. Mais, après la réussite et le succès de Marvel Super Heroes, après la sortie japonaise de X-Men versus Street Fighters, cet X-Men aura du mal à se hisser à un niveau intéressant. Alors, est-ce pour profiter de la vague Marvel que l'éditeur sort cet X-Men, ou pour arnaquer les quelques badauds incultes en jeux vidéo ? Le mystère plane ... On y retrouve Wolverine, Colossus, Cyclops, Iceman, Omega Red, Sentinel, Spiral, Silver Samourai, Psylocke et Storm, mais il faudra jouer sans les Marvel et les Street Fighters, sans les gemmes, sans les sprites énormes, et avec une animation beaucoup moins fluide que Marvel. X-Men a tout de même gardé ses premières caractéristiques, c'est-à-dire, les super sauts et les X-abilities... Une jauge de power se remplit avec l'exécution des coups spéciaux, et d'autres coups spéciaux deviennent disponibles. Par exemple, Wolverine peut se redonner de l'énergie, Cyclops peut lancer un énorme rayon laser. Mais cette version est beaucoup moins bien réalisée que celle sur Saturn. Enfin, le jeu reste correct, malgré ses gros défauts.



Wolverine peut se redonner de l'énergie avec une X-ability.

En l'air, vous pourrez enchaîner des coups et des Combos.

Comme son nom l'indique, les coups de Storm sont surtout basés sur l'électricité.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CAPCOM
- Editeur : ACCLAIM
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BASTON

PRESENTATION	Complètement ratée. Très pixélisés, les écrans sont flous...	60%
GRAPHISMES	C'était beau... il y a deux ans !	85%
ANIMATION	Trop lente. La rapidité des successeurs l'éclate complètement.	75%
MUSIQUE	Elle n'a pas changé d'un poil, et colle bien à l'esprit Comics.	85%
BRUITAGES	Baffes en pagaille et coups spéciaux impressionnants.	85%
DUREE DE VIE	X-Men rejoindra rapidement vos étagères poussiéreuses.	70%
JOUABILITE	Très agréable, c'est du Capcom.	90%

INTERET 70%

Quelle idée de sortir X-Men après Marvel Super Heroes ! Abusif, même si le jeu reste correct.

AVIS NON !

X-Men m'avait bien plu à sa sortie, mais là, je reste perplexe. Pourquoi l'avoir exhumé des vieux tiroirs, alors qu'on attend tous X-Men vs Street Fighters ? Cet X-Men est moins beau, moins rapide, moins éclatant et moins impressionnant que Marvel Super Heroes, et ses défauts sont flagrants. Et encore, si l'éditeur le vendait à un prix moins élevé, X-Men serait un titre de choix, un Platinum honorable... Mais non. Or 350 balles pour une vieillerie, c'est de l'arnaque !

GIA

AVIS

J'ai suivi premier v

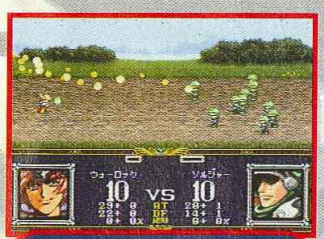
PANDA

LANGRISSER Dramatic Edition

La saga des Langrisser est célèbre au Japon. Les troisième et quatrième volets ont d'ailleurs été adaptés sur Saturn. Voici un flashback, avec sur un même CD les deux premiers épisodes ! Collectionneurs, amateurs de wargames, soyez prêts !

Quelques dialogues avant de commencer la bataille.

Tout commence par un bon dessin animé en guise d'introduction. Ne vous inquiétez pas, il y en aura quantité d'autres. La qualité de compression est assez inégale suivant le DA. Vous avez le choix ensuite de vous attaquer au premier ou au deuxième volets de la saga. Ce sont les versions d'origine, et, malheureusement, les graphismes sont restés inchangés. Par contre, question durée de vie, vous en aurez pour votre argent. Comptez une grosse trentaine d'heures par version ! Comme l'ambiance est médiévale-fantastique, vous rencontrerez des magiciens et toutes sortes de créatures magiques.
Quand vos héros progressent et passent de niveaux, ils changent de classes et ont le choix. Par exemple, un cavalier peut devenir un maître des tortues ou des dragons. Après, ce sera à vous de choisir leur voie pour obtenir un groupe suffisamment équilibré. Un bon groupe doit contenir plusieurs bourrins qui puissent encaisser les coups, des guerriers légers et rapides pour venir rapidement en renfort ou reconnaître le terrain. Mais aussi quelques mages pour soigner et lancer des sorts à large zone d'effet. Vous savez tout.



Si votre commandant meurt, ses troupes se disperseront.

Les icônes sont simples et ne vous perturberont pas

Les statistiques du combat sont affichées en bas de l'écran.

- **Version : IMPORT**
- **Dialogues : JAPONAIS**
- **Textes : JAPONAIS**

- **Développeur : NCS**
- **Editeur : NCS**
- **Prix : E**
- **1 JOUEUR**
- **WARGAME**

PRESENTATION — 90%
Des dessins animés très sympas, d'une qualité assez moyenne.

GRAPHISMES — 79%
D'époque, c'est le problème des compilations.

ANIMATION — -%
Il n'y en a pas vraiment dans ce genre de jeu.

MUSIQUE — 88%
Les amateurs de la saga reconnaîtront plusieurs thèmes.

BRUITAGES — 86%
Pas mal sans plus.

DUREE DE VIE — 95%
Pour finir les deux jeux, vous en aurez pour des heures.

JOUABILITE — 85%
Les quelques icônes en japonais s'assimilent assez facilement.

INTERET — 83%
Ces deux jeux ont vieilli graphiquement... mais pour un amateur du genre, ce sont des hits.

AVIS OUI !

J'ai suivi de près la saga des Langrisser depuis le premier volet sur Nec et Megadrive, et il faut avouer que l'ambiance médiévale-fantastique est très réussie. Voici maintenant les deux premiers épisodes qui complètent la saga sur Saturn ! Il n'y a pas de problème, ces deux volets sont excellents et vous tiendront en haleine au moins trente heures chacun. Par contre, les graphismes n'ont pas été retravaillés pour cette adaptation. Enfin moi, j'adore, et puis pour un wargame ce n'est pas si grave.

PANDA

RIVEN

THE SEQUEL TO MYST

Riven est la suite de Myst, un titre mythique vendu à plusieurs millions d'exemplaires sur PC et Mac. Quatre ans après, les frères Miller nous proposent un nouveau jeu d'aventure sur cinq CD-Rom ! Rien d'étonnant à cela : Myst était une île, Riven est un archipel...

Si Myst a fracassé les charts à travers le monde entier (4,5 millions d'unités vendues à ce jour et 20 grands prix à son actif), les versions Playstation et Saturn ont été plus discrètes. Quelque uatre ans plus tard, l'arrivée sur PC et Mac de Riven, la suite de Myst, semble avoir donné des idées à Acclaim qui propose une version Playstation de ce jeu d'aventure. Le scénario fait suite à celui de Myst : Atrus, dont la femme Catherine est en danger, fait appel à vos services pour la sauver. L'aventure prend place dans le monde déchiré de Riven, créé de toutes pièces par un esprit malade et perturbé. L'univers de Riven repose sur cinq îles que l'on peut visiter à sa guise. Dans chacune d'elles, il faudra résoudre des énigmes, comprendre le fonctionnement de mécanismes diaboliques ou encore effectuer quelques manipulations hasardeuses. Le principe de fonctionnement du jeu est celui du "click & play", c'est-à-dire que le joueur clique là où il veut se rendre ou bien sur un objet qu'il veut saisir ou observer.

Rien de plus simple. Cependant, cette déconcertante facilité contraste violemment avec la difficulté du jeu. Les énigmes sont épineuses, tordues... Dans Riven, rien n'est simple, tout pose problème. Cette difficulté rebutera à coup sûr les joueurs qui aiment l'action et les jeux de rôles plus classiques. Riven est destiné à un public adulte, habitué à ce genre de jeu et qui préfère l'effort cérébral à l'effort physique. Enfin, les temps de chargement ont été optimisés : on passe d'un écran à un autre en moins de deux secondes. Du bon boulot !

Quels mystères cachent les tableaux du monde de Riven ? A vous de le découvrir !

Catherine, la jeune femme que vous devez aider, se comporte bizarrement avec vous. La fin est proche.

Pour voyager d'île en île, il faut comprendre le fonctionnement de certaines salles qui pivotent sur elles-mêmes. Encore une galère.

AVIS OUI !

Difficile de faire plus beau que Riven. Tous les graphismes sont en images de synthèse d'un très haut niveau, et les musiques plongent le joueur au plus profond de l'aventure. Son niveau de difficulté, l'un des plus élevés sur cette console, rebutera bon nombre d'entre vous, c'est pourquoi je le recommande aux plus âgés. Le manque de mouvements et d'actions peut aussi en surprendre plus d'un. Riven n'en reste pas moins un excellent produit pour tous ceux qui aiment le genre.

NIIICO

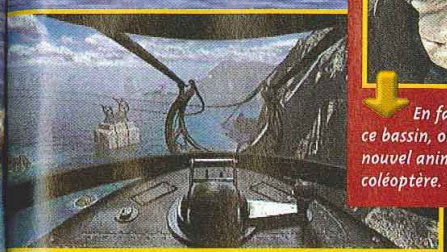
L'ÎLE MYSTÉRIEUSE

Riven est constitué de cinq îles à travers lesquelles vous allez voyager. Chacune d'elles comporte un lot d'énigmes à résoudre et de signes à découvrir. Ces signes, qui correspondent à un chiffre, ont leur importance, car, mis bout à bout, ils vous donnent un code secret indispensable pour terminer le jeu.

Des sphères cachent un symbole associé à un animal et un son. A vous de trouver où se cachent ces symboles et ce qu'ils signifient.

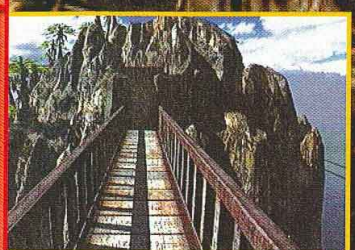
Ce rocher a la forme d'une baleine ou d'un poisson. En s'approchant de plus près, on remarquera un nouveau symbole.

En faisant couler de l'eau dans ce bassin, on obtient la forme d'un nouvel animal, une sorte de coléoptère.



Parfois, le passage d'une île à une autre se fait à l'aide d'un appareil mécanique sur un parcours qui n'a rien à envier aux montagnes russes...

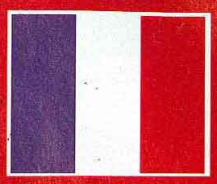
Vous ferez un petit tour en prison. La vue de la cellule est magnifique et vous fera oublier vos malheurs.



AVIS OH QUE NON !

J'ai bien du mal à m'immerger dans les aventures de Myst ou de Riven. Les énigmes sont tordues au possible, vraiment pas logiques, et même si l'on est (très) satisfait d'avoir bouclé l'une d'elles, on enrage sur les suivantes. Il faut tout essayer, partout, revenir cinquante fois sur ses pas, et tout ça dans des décors qui, même s'ils sont jolis, sont très peu animés. L'ambiance est chouette, mais vraiment ce genre de productions plus visuelles qu'interactives n'arrivent toujours pas à me convaincre.

SPY



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ACCLAIM
- Éditeur : ACCLAIM
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- AVENTURE/RÉFLEXION
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : MEMORY CARD

PRESENTATION 92%

Difficile de faire mieux sur Playstation. Tout le jeu est en images de synthèse !

GRAPHISMES 96%

Une seul mot : magnifiques, grandioses, somptueux... Ça en fait trois, non ?

ANIMATION -

C'est le principal problème du jeu : il est figé. Il y a parfois quelques animations...

MUSIQUE 92%

Très réussie, elle contribue largement à nous plonger dans l'univers de Riven.

BRUITAGES 70%

Présents quand il le faut et où il le faut, mais de moindre qualité que la musique.

DUREE DE VIE 90%

Le jeu est très difficile. Mais une fois terminé, y rejouerez-vous ?

JOUABILITE 95%

Prise en main rapide. Le jeu est "click & play" et compatible avec la souris.

INTERET 90%

Dans son genre, Riven est certainement le meilleur jeu sur Playstation. Graphismes somptueux, durée de vie importante. Attention à la difficulté !

X-MEN vs Street Fighter

méga hit

L'adaptation Playstation de X-Men versus Street Fighter arrive peu après la version Saturn. Mais celle-ci comportait un Add-on de quatre mégas de mémoire, que l'on ne retrouve plus ici. Alors, que donne cette conversion ?

Deux Furies en même temps, c'est rare !

X-Men versus Street Fighter est un jeu de baston en 2D, dans la grande tradition des titres Capcom. Comme son nom l'indique, il regroupe les personnages de deux grands hits ! Vous avez donc deux jeux en un ! Evidemment, les techniques des combattants ont subi quelques adaptations pour qu'ils puissent s'affronter. Chaque perso possède une pléthore de coups spéciaux et plusieurs Furies. Bref, on se trouve aux commandes d'une mécanique bien huilée. La rapidité et la fluidité de l'animation permettent d'enchaîner assez facilement un grand nombre de Combos. La maniabilité est excellente, à ceci près que le pad Playstation n'est vraiment pas terrible pour les jeux de baston. Avant de combattre, vous devez choisir deux persos. Celui qui ne combat pas peut prendre la place de son coéquipier juste pour mettre un coup à leur adversaire commun. Alors que sur la version arcade, il pouvait carrément remplacer son partenaire... De même, au deuxième round, on garde son personnage de départ. Bref, votre équipier sera plus un spectateur qu'autre chose. Sans doute imposées pour des questions de memoire et de temps de chargement, ces limitations sont tout de même regrettables. Les personnages sont très nombreux, et on trouve plusieurs modes de combat. Bref, réunissez quelques potes, et vous ne vous ennuierez pas.

Le dernier boss, particulièrement impressionnant, n'est pas si difficile à battre.

AVIS OUI !

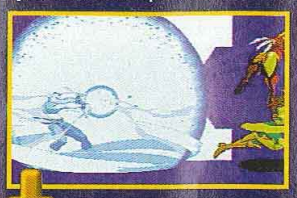
Il est clair que Capcom assure avec talent ses conversions. Soyons clair, au niveau des graphismes et de l'animation, on est vraiment à un poil de la version Saturn. Par contre, c'est vraiment triste que le deuxième personnage ne puisse plus vraiment intervenir. Car c'était ce qui faisait sa grande originalité. Enfin, il n'en reste pas moins un jeu fantastique, le meilleur du genre à mon sens. A posséder absolument même s'il a perdu un peu de sa saveur originelle.

PANDA

Il existe une option Garde automatique pour les petits joueurs.

MÉGA FINISH

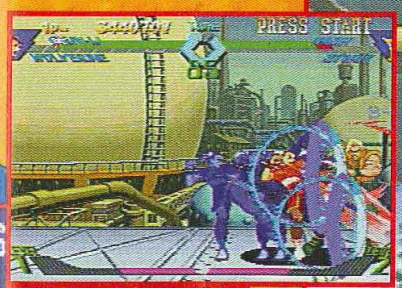
On peut appeler son partenaire pour qu'il exécute une Furie. Couplée avec la vôtre, cela donne une attaque particulièrement destructrice... mais demande évidemment une synchronisation parfaite.



Cette Furie, par exemple, n'est passée qu'à moitié.

Le doublé parfait montera jusqu'à 42 Hits !

Les décors sont superbes, et changent parfois entre les rounds.



Chun-Li est toujours aussi rapide, et sexy.

La fameuse attaque de Zanglief particulièrement ardue à réaliser !

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Editeur : CAPCOM
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 80%

Quelques images fixes, rien de spectaculaire.

GRAPHISMES 92%

Les sprites sont de bonne taille et les décors très soignés.

ANIMATION 94%

L'animation est fluide et rapide, et c'est rare dans ce genre sur Playstation.

MUSIQUE 86%

Pas mal du tout.

BRUITAGES 88%

Les bruitages des coups spéciaux sont devenus incontournables.

DUREE DE VIE 94%

Seul c'est bien, à deux c'est mieux...

JOUABILITE 87%

A part les problèmes inhérents au pad, tout va bien.

INTERET 93%

Ce jeu est fantastique. Ah ! s'il n'y avait pas cette petite bavure à la conversion... Enfin, c'est sans doute le meilleur jeu du genre sur Playstation.

AVIS OUI !

Quelle claque ! Cette nouvelle mouture de Capcom enterre ce cher Marvel Super Heroes dix mètres sous terre. Filer une bonne râclée à Switch, et massacrer le Panda qui, comme toujours se vantait trop, m'a mise de bonne humeur. A chaque fois, Capcom fait mieux, et c'est un exploit, car le précédent était déjà terrible. Le seul défaut par rapport à la version Saturn est l'impossibilité de changer de perso à volonté. Mais l'animation et les graphismes achèvent la Playstation. J'imagine déjà ce que réserve Marvel versus Capcom...

GIA

DEATHTRAP Dungeon

" Les livres dont vous êtes le héros", vous aimez ? Si oui, vous devez connaître Ian Livingstone, auteur génial et précurseur de ce genre littéraire. Son premier bouquin, "Deathtrap Dungeon", fait l'objet d'une adaptation vidéoludique. Bienvenue dans le fort de l'horreur...

Dan Livingstone, qui doit maintenant vivre confortablement de ses droits d'auteur après tous les bouquins qu'il a écrits depuis des années, autorise le grand jeu. Deathtrap Dungeon n'est rien de moins que l'adaptation en jeu vidéo de son premier livre, "Le Labyrinthe de la Mort". Cet ouvrage se prêtait parfaitement à une adaptation, puisqu'il y est question d'un héros qui doit sortir d'un immense donjon. Mais, le concept et le contenu ont été amplement élargis pour le jeu. Ainsi, au début, vous pourrez choisir d'incarner un homme ou une femme. L'homme est plus fort, mais moins agile. La femme est plus souple, plus rapide, mais encaisse moins bien (comme dans Nightmare Creatures). Un compteur de vie se substitue au chiffre d'Endurance d'origine. L'Habileté reste invisible. Vous aurez droit à toute une batterie d'équipements et d'armes différents, y compris des rockets, des bombes et des épées d'argent. Certains monstres ne peuvent être détruits que par un certain type d'arme. Il faudra donc bien choisir laquelle utiliser. De nombreuses magies ont été incorporées. Elles sont surtout efficaces à distance. Vous ne pourrez les lancer qu'en trouvant les parchemins correspondants. L'ambiance gothique rappelle beaucoup Nightmare Creatures. La 3D, vue principalement de derrière le perso, autorise des placements de caméra différents selon les endroits. Les décapitations et les épées qui tranchent les corps satisferont les affamés d'hémoglobine. Tout serait rose, si le jeu n'étais pas aussi difficile. Chaque ennemi est coriace, et pour ne pas recommencer plusieurs fois chaque niveau, vous devrez sauvegarder souvent. De plus, vos blessures ne seront jamais soignées à la fin d'un niveau et il faudra obligatoirement des potions de santé pour récupérer un peu d'énergie. Deathtrap Dungeon, c'est du bon gros donjon, avec des clés, des portes, des passages secrets, des monstres et des pièges... De quoi vous occuper de longues soirées.

VOUS ÊTES TOUS DES HÉROS !

"Deathtrap Dungeon" est le titre original du livre de Ian Livingstone, traduit en français par "Le "Labyrinthe de la Mort" (Folio Junior). Non content d'être génial, prenant et brillant, il a aussi été un des premiers livres de la série "Un livre dont vous êtes le héros". A lire absolument.

Les embuscades sont fréquentes. Il suffit de ramasser un bonus pour qu'une avalanche de monstres vous tombe dessus.

En vue subjective, votre regard pourra scruter tous les coins de l'écran. Cette vue est idéale pour viser avant de lancer sa magie.

AVIS OUI, MAIS...

Deathtrap Dungeon est un morceau de choix. Ces fameux livres ont occupé toute ma scolarité au détriment d'ouvrages plus classiques. Rencontrer le père de ces chef-d'œuvres à travers cette adaptation vidéo m'a comblée de joie.

Cette aventure en 3D regorge de bonnes idées et, malgré l'animation un peu saccadée, on entre vite dans le bain. Toutefois, une difficulté moins élevée l'aurait rendu accessible à un public plus large.

Espérons que ce problème sera résolu pour les prochains épisodes.

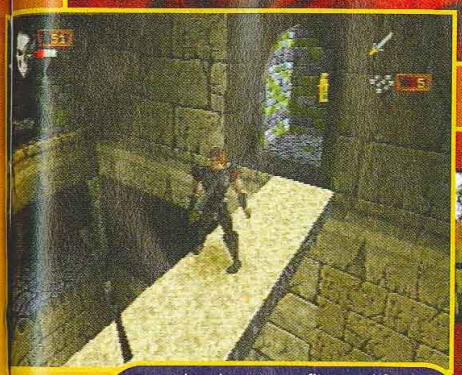
GIA

Pour tuer ces ennemis, il faut absolument s'équiper d'une épée d'argent. Heureusement, il y en a une dans la pièce.

AVIS OUI, MAIS...

L'ambiance des livres dont vous êtes le héros enfin sur Playstation ! Ce Deathtrap Dungeon est rempli d'humour : il y a mille et une façons de mourrir et des ennemis plutôt loufoques. La réalisation technique n'est pas en-dessous de ce que l'on peut attendre sur Playstation, et on trouve de beaux effets de lumières et des monstres parfois gigantesques. Le jeu, destiné par les concepteurs à un public large, est malheureusement un peu trop difficile et le personnage manque de maniabilité, dommage...

SWITCH



Pour récupérer ce gros flingue, il faudra manipuler beaucoup de leviers, prendre des ascenseurs et tuer un paquet de monstres.

Chaque ennemi a son caractère propre. Voici les clowns du niveau du cirque.

Red Lotus est rapide mais pas très résistante. Peut-être à cause de son accoutrement...

UN GUEPIER PERPÉTUEL

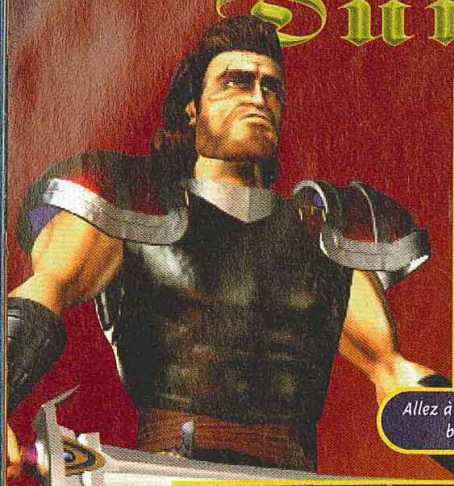
Vous devrez déjouer des pièges tout au long de l'aventure. Plusieurs d'entre eux sont inspirés du livre original, et leur ingéniosité vous glacera de frayeur avant de vous plonger dans d'atroces souffrances.

Reculez à temps ou ce mur vous poussera en bas sur des pics acérés.

Des flammes jailliront des trous, qi vous n'avez pas actionné les bons leviers.

Si vous ouvrez cette porte, une volée de flèches vous transpercera le corps.

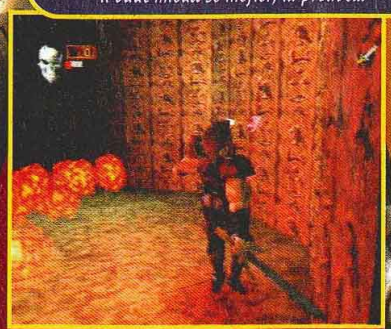
DEATHTRAP Dungeon



Allez à gauche avant d'aller à droite. Sinon, adieu belle épée, clé d'or et potions de santé.

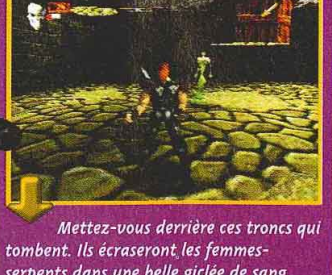
Un homme sur une table de torture et un groupe de monstres serviront d'interface pour régler le volume des effets et des musiques.

Faites attention aux murs. Si un tuyau dépasse, il vaut mieux se méfier, la preuve...



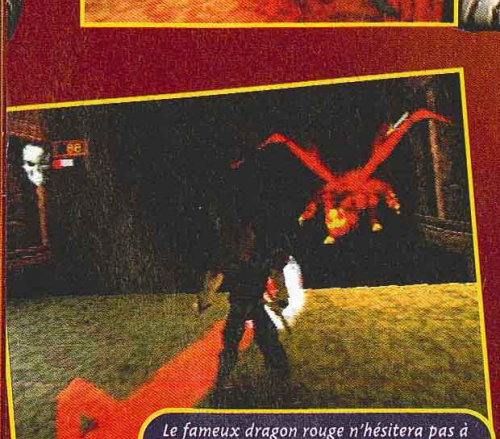
DES PIÈGES À DOUBLE TRANCHANT

Les pièges de Deathtrap Dungeon sont souvent très dangereux, mais ils peuvent aussi se retourner contre les monstres du donjon. Etudiez bien ces possibilités, car ils vous épargneront des combats au corps à corps et sûrement des munitions.

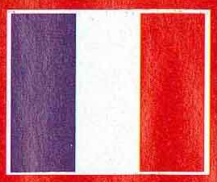


Mettez-vous derrière ces troncs qui tombent. Ils écraseront les femmes-serpents dans une belle giclée de sang.

Ces balanciers acérés peuvent tuer les ennemis qui arriveront en face.



Le fameux dragon rouge n'hésitera pas à vous bombarder de projectiles.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EIDOS
- Éditeur : EIDOS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- AVENTURE 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : HORRIBLE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : INFINIS... AU DÉBUT !
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 92%

Une intro très bien réalisée et pleine d'humour. Du grand art.

GRAPHISMES 90%

Chaque niveau a son cachet. Les décors sont fins et variés.

ANIMATION 75%

Très saccadée. Il faut faire des pauses pour ne pas avoir les yeux explosés.

MUSIQUE 93%

Sublime. D'inspiration gothique, elle pourra même flanquer la trouille.

BRUITAGES 95%

Chaque monstre pousse ses cris, et les coups d'épées tranchent les chairs.

DUREE DE VIE 95%

Très long, et surtout très dur, ce jeu est tortueux. Le finir relève de l'exploit.

JOUABILITE 85%

C'est un coup à prendre, à cause de la 3D. Reste à maîtriser les combats.

INTERET 87%

Deathtrap Dungeon est un excellent jeu d'aventure. Son ambiance et son humour plairont aux fans de jeux de rôles. Mais il est destiné aux pros.

WHITE WITCH

Falcom, un des plus grands éditeurs de RPG, s'associe à Hudson pour sortir un nouveau titre. White Witch est le fruit de leur collaboration, et c'est sur Saturn que se déroule l'aventure.

Ys, Xanadu et Brandish, Dragon Slayer, Sorcerian... sont autant de noms mythiques qui résonnent encore dans le souvenir de nombreux joueurs de PC-Engine et Super Famicom ! Tous ces titres légendaires ont un point commun : ils ont tous été édités par un maître du genre RPG, Falcom. Aujourd'hui, sablons le champagne ! et fêtons comme il se doit le nouveau jeu de cet éditeur hors-pair : White Witch est né d'une association avec Hudson. Et avec des noms comme ceux-là, on peut s'attendre à des merveilles ! Le jeu est plutôt sobre et son aspect visuel rappelle étrangement les graphismes 16 bits. Sur fond de décors en 3D isométrique, vous dirigez Julian (avec ses cheveux bleus, il ressemble au héros de Breath of Fire), toujours accompagné de sa copine Chris. Forts de leur expérience, les éditeurs ont intégré toute une interface graphique dans les menus qui facilite le jeu (pour les gosses et les non-Japonais). Plein de petits détails rendent le jeu très mignon, par exemple, quand vous sauvegardez la partie, Julian sort son petit bouquin pour écrire. Quand vous chargez une partie, il le sort pour le lire. D'ailleurs, on peut sauvegarder à tout moment. Les combats sont assez simples, et il n'y a pas de temps de chargement quand vous tombez sur des monstres, l'écran se recadre juste sur l'action, et les menus adéquats apparaissent, sans loading. De plus, les ennemis sont visibles (mais, en général, on ne peut pas les éviter). White Witch a été conçu dans la simplicité, et pour cela il est abordable par le plus grand nombre.

AVIS OUI !

White Witch est un jeu à part. Ne vous arrêtez pas à ses graphismes, et prenez le pad. Je le trouve tout mignon, et ça me plaît. Il y a des petits détails marrants, comme les sauvegardes, les dessins animés hilarants et certaines postures des héros. Et son intérêt est énorme. White Witch est un bon jeu pour débuter dans le RPG japonais, avec son interface très simple à comprendre. De plus, des noms comme Falcom et Hudson ne peuvent pas nous sortir des daubes... Dommage, il ne sortira jamais traduit en anglais ! C'est ce qui me désole le plus.

GIA

Pour pouvoir contourner les ponts cassés, passez par les falaises.

Quand vous aurez embarqué sur le bateau, il faudra nettoyer le pont et laver le linge, comme tout bon matelot.

Les villages sont nombreux. Visitez-les de fond en comble pour avancer.

Courir sur la plage avec sa copine, c'est romantique... Enfin, tant que l'on ne rencontre pas de monstres !

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeurs : FALCOM/HUDSON
- Editeur : HUDSON
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- RPG

PRESENTATION	*Des DA pêchus un peu partout. De l'anime comme on l'aime.*	92%
GRAPHISMES	*Un peu pauvres, ils font plutôt penser à de la 16 bits.*	80%
ANIMATION	*Ça bouge bien, mais ce n'est pas difficile, vu les graphismes...*	90%
MUSIQUE	*Très décevante. Un RPG de Falcom méritait mieux.*	80%
BRUITAGES	*Pas grand-chose, mais juste ce qu'il faut.*	80%
DUREE DE VIE	*Avec deux CD, ce RPG est assez long.*	93%
JOUABILITE	*Tous les menus ont droit à une interface avec des icônes.*	89%

INTERET 88%

Un grand RPG mignon et très intéressant. Signé Hudson/Falcom, on ne pouvait être déçu.

CHILL

La Playstation veut se faire une spécialité des jeux de glisse et y parvient plutôt bien. Après la série des CoolBoarders, voici le très attendu Chill. Verdict.

A la différence de Coolboarders où l'on vous oblige à évoluer sur des pistes étroites mais bourrées de sauts, Chill se veut plus ouvert et laisse au joueur une véritable liberté d'expression. Vous préférez, pour engranger des points, faire de jolis sauts plutôt que passer entre les portes d'un slalom ? Pas de problème, lancez-vous, mais pensez aussi que vous avez un record à battre à chaque fois et que les challenges proposés vous aident à gagner ces points. En début de jeu, trois longues pistes sont ouvertes. Pour vous qualifier sur chacune d'elles (et ouvrir les deux pistes cachées), vous devrez battre le record de temps puis celui des Tricks. Pour les temps, ne tergiversez pas : mettez-vous en prise de vitesse (bouton Carré), prenez les meilleures trajectoires et évitez les obstacles. Filez "straight on", tel Tomba, sans vous soucier des figures. Le record de Tricks est bien plus vicieux. Il faut trouver les sauts les plus hauts pour enchaîner vos Backflips et autres Catchs mais aussi savoir profiter du terrain. La course dans la forêt, par exemple, propose très peu de sauts. Par contre, vous pourrez rebondir sur le toit des chalets, faire des Rails sur des troncs ou des barrières... bref, utiliser les éléments du décor pour emmagasiner les 40 000 points nécessaires. On peut choisir entre quatre persos différents et plusieurs types de planches (Supermodel, Custom, Twins, Alpines). D'après la notice, leurs comportements sont différents, mais, une fois dans le jeu, on a bien dû mal à sentir en quoi... Chill vous propose également d'évoluer sur des descentes à thème. La première offre un slalom, un Pipe, une piste de bobsleigh, et un saut final sur un tremplin ; la deuxième, dans la forêt, va vous surprendre avec des arbres qui tombent et un saut final en parachute ; la troisième vous obligera à filer plus vite qu'une voiture de flics... Ça varie les plaisirs !

Le mode 2 joueurs en écran splitté est assez chouette. C'est un des grands avantages de Chill par rapport à Coolboarders 2.

La deuxième descente se termine par un saut en parachute. Si vous tombez au centre de la plus petite cible, vous empocherez 8 500 points. Ce n'est pas rien.

Ne pensez même pas sortir un Trick dans cette partie. Foncez.

AVIS OUI, MAIS...

Le gros avantage de Chill par rapport à la concurrence est la totale liberté de mouvements qu'il propose. Vous voulez gérer votre course comme bon vous semble ? Ne vous gênez pas, les meilleurs seront toujours récompensés. Le concept est donc efficace, mais quand on voit la jouabilité, le faible nombre de pistes et de Tricks, on est un peu déçu. Cool 2 est plus moche, mais bien plus complet, et Snow Racer est cent fois meilleur ! C'est vraiment dommage, mais les amateurs de bonne poudre n'y verront que du feu, et après cinq, six heures, ils s'éclateront, car le challenge est élevé.

SPY

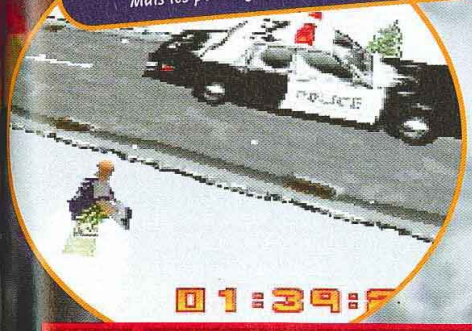
AVIS

Ceux qui
Snowboar

SWITCH

Oui, bon ce n'est pas le challenge le plus fun qui soit, mais au moins cela change des pistes complètement vides de Coolboarders 2.

Avant de voir la dernière course et de récupérer ce personnage caché (un yéti) bien de la neige aura fondu sur les pistes. Le jeu est dur !



Arriver en bas avant la voiture de police n'est pas facile. Mais les points gagnés sont en conséquence...

TU LA RENTRES OU QUOI ?

La plus grosse difficulté de Chill est d'arriver à récolter le maximum de points en réalisant le plus de figures. Comment les rentrer ? Pas si simple. Prenez de la vitesse, appuyez sur le bouton Croix pour préparer votre surfeur à réaliser un saut et suivez bien ce qui suit. Pour faire une rotation, vous devrez appuyer sur L1 ou R1 en préparant le saut. Pour les sauts périlleux (Back ou Front Flip) maintenez Haut ou Bas toujours en préparant le saut. Et pour compléter le tout, appuyez sur L2 pour effectuer un Mute Grab ou sur R2 pour un Method Grab. Ensuite, tout dépendra de la hauteur de votre saut, du nombre de touches appuyées et de l'instant où vous les aurez pressées. Nous avons dénombré une douzaine de figures de base différentes, un peu moins que dans Cool 2...

Chaque piste vous obligera à battre le record de temps (en filant tout droit et en évitant les obstacles comme sur la photo) et le record de figures.

Pour rentrer les figures les plus complexes, pensez à prendre de bonnes impulsions au départ.

Le seul Pipe du jeu est plutôt limité. Vous n'aurez qu'à presser les boutons L et R pour sortir "chicken salad" et autres "gibbons 540".

AVIS OUI, MAIS...

Ceux qui ont joué à FF7 dans la phase de Snowboard éprouveront une sensation de déjà vu : le principe technique du rendu de la neige est le même. Le jeu est beau malgré le clipping, les figures à exécuter sont assez nombreuses et peu complexes. Il y a de bonnes idées comme la course contre l'avalanche. Les trois premières pistes sont difficiles à pratiquer avec les persos de bases, et réussir les Bonks et autres Rails n'est pas une mince entreprise. Seules la première et la dernière pistes sont fun, dommage...

SWITCH

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SILICON DREAMS
- Éditeur : EIDOS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- GLISSE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : MEMORY CARD

PRESENTATION 81%

Un clip en synthèse sur fond de rap qui fait plus sourire qu'il ne bluffe...

GRAPHISMES 82%

Nombreux bugs, mais le rendu de la neige est chouette et les décors variés.

ANIMATION 82%

Un clipping trop présent, mais les animations sont assez réalistes.

MUSIQUE 88%

On reste dans un trip techno avec variantes Happy Hard Core.

BRUITAGES 78%

Les persos poussent quelques cris sans intérêt... C'est très léger.

DUREE DE VIE 89%

Le challenge est élevé, mais il n'y a que cinq courses.

JOUABILITE 76%

Attendez-vous à galérer, la prise en main est loin d'être intuitive.

INTERET 86%

Un jeu bourré de bonnes idées qui contentera l'inconditionnel mais qui souffre terriblement de la concurrence de Snow Racer...

Jet Rider II

Un an après sa sortie, Jet Rider se voit offrir un nouvel épisode, habilement intitulé Jet Rider II. A vous les folles chevauchées sur jet-moto à travers la nature. Love is on the air.

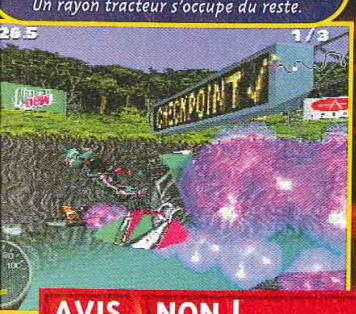
Jet Rider II est une simulation de jet-moto, un sport mécanique futuriste dans lequel vous conduisez une moto en suspension dans l'air. Comme dans le précédent épisode, dix niveaux sont disponibles, mais trois uniquement sont proposés en début de partie. Seuls les meilleurs pilotes auront accès aux autres niveaux. Chose amusante, le nombre de circuits correspond exactement au nombre de pilotes disponibles : dix. Tous possèdent leurs caractéristiques : poids, vitesse de pointe et accélération.

Le poids est un élément important à prendre en compte car la jet-moto réagit différemment dans les virages en fonction du pilote qui la chevauche (ce n'est pas sale). Et puisque l'on parle de virage, sachez qu'il existe des bornes magnétiques auxquelles peut s'agripper votre moto durant quelques secondes afin de tourner plus facilement. Attention, cette manœuvre demande de bien maîtriser son engin sous peine d'aller valser dans le décor. La présentation générale reste identique au précédent épisode : le compteur est toujours le même et placé au même endroit, tout comme le temps écoulé et le nombre de tours de circuit effectués. Seul le clipping (l'affichage soudain des décors par blocs en fond d'écran) a été revu et corrigé. Enfin, sachez que le jeu est compatible avec le pad analogique. C'est d'ailleurs avec cet accessoire que le jeu est le plus agréable.

Une petite vue panoramique d'un circuit. Bonjour la hauteur du saut... Imaginez maintenant la réception.

En prenant de la vitesse et un tremplin on fait parfois des bonds incroyables. Attention à ne pas se prendre un autre jet dans le casque !

Pour prendre des virages serrés, il faut appuyer sur un bouton spécial de la manette. Un rayon tracteur s'occupe du reste.



Une télé et une console suffisent pour accéder au mode 2 joueurs.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes: ANGLAIS

- Développeur : SINGLETRAC
- Editeur : SONY
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- JET-MOTO

PRESENTATION 85%
Des écrans en haute-résolution.

GRAPHISMES 80%
Beaucoup de pixélisation : le jeu manque de finesse.

ANIMATION 85%
Sa rapidité fait oublier les saccades et la rigidité du tout.

MUSIQUE 84%
Nombre de thèmes conséquent. Bon rythme.

BRUITAGES 81%
Assez nombreux, mais pas toujours de qualité.

DUREE DE VIE 85%
Pour terminer les 10 niveaux, il va falloir vous accrocher !

JOUABILITE 89%
Mauvaise avec le pad traditionnel, bonne avec l'analogique.

INTERET 80%
On retrouve les mêmes défauts que dans la première version. A réserver aux fans.

AVIS NON !

Jet Rider ne m'avait pas emballé, Jet Rider II ne risque pas de me faire grimper aux rideaux ! Quand on a affaire à une suite, on s'attend à quelque chose de plus beau, de mieux abouti... Hélas ! Jet Rider II est en tout point identique à la précédente version ! Même écran de présentation, compteurs aux mêmes endroits, pixélisation, animation saccadée... Aïe ! Les parcours sont confus et on a du mal à repérer ses trajectoires... Trop c'est trop ! Jet Rider II est à cent mille années lumière de Wave Race 64 (Nintendo 64)... Qu'il y reste !

NIIICO

Les bords des circuits sont délimités par des bornes magnétiques. Si on s'approche de trop près, une force nous repousse.

Indy 500

AVIS OUI, MAIS...

Les premières parties d'Indy 500 furent rudes. Il ne manquait que le vent et deux écrans latéraux pour parfaire l'impression de vitesse. Le jeu est speed et très maniable, j'ai tout de suite accroché. Mais hélas ! Indy 500 a trop privilégié le côté arcade et négligé complètement les réglages et les circuits. Trois tracés au départ, ce n'est pas énorme, surtout que les courses sont faciles. Enfin, grâce à sa simplicité, il est idéal pour débuter dans le genre, mais face à Newman Haas Racing, il aura du mal à se maintenir dans la course...

GIA

L'Indy Car est un sport automobile typiquement américain, inexistant chez nous. En gros, cette discipline ressemble un peu à la Formule 1, mais avec des véhicules plus petits et sur des circuits de Nascar.

Dans le genre course de voitures, la série des Formula One 97 règne en maître absolu depuis déjà un bon moment, et rares rares sont les titres qui peuvent rivaliser avec ce monument. Indy 500 s'y essaie, et même s'il ne surpasse pas le modèle, il apporte son lot de bons points. Quand on commence à y jouer, l'impression s'avère positive, car la rapidité de l'animation est époustouflante. C'est fluide, on se croirait vraiment dans la course. Mais, passé l'enthousiasme du début, on remarque vite les quelques défauts du jeu. Seuls trois circuits sont disponibles au départ, vous en gagnerez d'autres en les terminant premier. Ensuite, les réglages des engins sont assez limités. On ne peut pas choisir le type de freins, changer le moteur, régler la garde au sol, etc. Il n'y a que le strict minimum, à savoir les pneus, l'accélération, la boîte auto ou manuelle et l'inclinaison des ailerons. Ensuite, les véhicules sont rès peu différents. Apparemment, seules les carrosseries changent, et on ne voit nulle part leurs spécifica:-tions. Pendant les courses, il est obligatoire de passer par les qualifications avant de prendre le départ. Contrairement à Formula One 97, n'essayez jamais de déraper. A l'approche des virages, relâchez l'accélérateur ou freinez si vous voulez garder le contrôle de la machine, et évitez de rentrer dans les murs ou le sable. Quand il pleut, la route est plus glissante, et vous devrez redoubler d'attention pour ne pas partir en tête-à-queue. Indy 500 aurait pu faire mal, mais trop de défauts l'empêchent de se hisser dans les tops de la Playstation, et c'est bien dommage...

Quand le véhicule part dans le sable, les roues en gardent quelques grains sur les pneus, avant de retrouver leur couleur noire.

Essayez de déraper, et vous aurez une mauvaise surprise...

Sous la pluie, les roues laissent une traînée du plus bel effet...

En vue de dessus, on peut anticiper les virages beaucoup plus aisément.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TOMY
- Editeur : VIRGIN INTERACTIVE
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- COURSE D'INDY CAR

PRESENTATION 87%
Des engins en fil de fer vus sous tous les angles.. Basique et banal.

GRAPHISMES 83%
Pas au top, mais vu la rapidité, on n'y prête pas attention.

ANIMATION 92%
L'impression de vitesse décoiffe. C'est très, très speed.

MUSIQUE 90%
De la gratte à tout va. Pour qui aime le genre, c'est génial.

BRUITAGES 86%
Crissements de pneus, fracas de tôle contre les murs...

DUREE DE VIE 80%
Hélas, avec si peu de circuits, Indy 500 se finit très vite.

JOUABILITE 90%
La prise en main est immédiate. Pas de problème à ce niveau.

INTERET 84%
Impressionnant et rapide, Indy 500 méritait plus de finitions, de réglages et de courses.

Pour détruire ce gros tas de ferraille, chargez plusieurs fois le jet.

Dans la mission 3, certains lieux sont en apesanteur.

Au cours de la mission 4, vous aurez à piloter cet engin juste après le boss

BURNING RANGERS™

Burning Rangers est un des gros jeux attendus sur Saturn, car c'est la dernière réalisation du célèbre Sonic Team. L'attente a été largement récompensée, puisque le jeu dépasse toutes les espérances.

Pompier du futur, ça vous dit ? Eh bien, c'est ce que vous propose Burning Rangers. Le but du jeu est d'éteindre tous les feux qui se déclareront au cours des quatre missions. L'équipement dont vous disposez est à la pointe de la technologie la plus avant-gardiste. Oubliez les gros tuyaux et les lances actuelles bien lourdes, dans votre combinaison (sans casque), tout est compris. Liaison avec le QG, propulseurs dorsaux, équipement de plongée sous-marine et surtout, jet d'eau dans la manche, comme les clowns. Cette combinaison doit coûter les yeux de la tête ! Grâce à leur fonction double-saut, les propulseurs permettent de bondir encore plus loin. Quant au jet, il suffit de se mettre en face des flammes ou de l'ennemi ; il verrouille la cible automatiquement. Si vous prenez le temps de charger, l'impact est plus fort mais, l'onde de choc est alors tellement violente qu'elle casse les cristaux que délivrent les flammes quand elles s'éteignent. Or, à l'instar de Sonic et de Nights, ces cristaux vous protègent. Il faut donc être rapide pour les récupérer avant qu'ils ne disparaissent. A part ça, ces cristaux sont nécessaires pour sauver les prisonniers des flammes que vous trouverez en chemin. Si vous voulez les téléporter vers un endroit sûr, il vous en faudra au moins cinq. Evidemment, si vous sauvez toutes les victimes, vous serez récompensé. Diverses jauges indiquent le degré de chaleur ambiante et la progression du feu. Quand la barre verte devient complètement rouge, des petits feux se mettent à péter sur votre passage, et quand le chiffre à droite de l'écran atteint 100%, c'est à un véritable feu d'artifice que vous avez droit. Pour faire baisser les niveaux d'alerte, il faut absolument éteindre les foyers et ramasser les cristaux. En vue de dos, vous pouvez changer la position de la caméra avec L et R (comme dans Panzer Dragoon), tandis que la touche Y, vous permettra de scruter ce qui vous environne (façon Tomb Raider). Ne vous inquiétez pas, toutes ces ficelles pourront être acquises grâce au Training Space, en début de jeu, car il n'est pas possible d'y couper :

DES BOSS ET DES BOSS

Comme d'habitude, on a droit à une batterie de boss énormes. Mais pour une fois, ils sont assez faciles à battre.

DES FLAMMES DE TOUTES LES COULEURS POUR TOUS LES GOÛTS

Les flammes qui rongent les bâtiments ont été particulièrement soignées. Leurs formes et leurs mouvements sont spectaculaires. De plus, elles brillent de mille feux.

Des flammes plutôt classiques, avec leur couleur naturelle.

Des flammes de couleur rose, il fallait l'inventer.

On continue dans le délire, du vert, pour se croire dans un feu d'artifice.

On se demande encore ce que les pyromanes ont mis dans le feu.

Il faut porter le gosse jusqu'au téléporteur. Restez bien sur cette voie, car les doubles-sauts et le jet ne sont pas disponibles quand ce môme est accroché à vous.

vous devrez forcément passer dix minutes à écouter des bla-bla en japonais. Dommage qu'on ne puisse pas zapper !
Vous aurez le choix entre deux personnages, comme dans Nights (de la Sonic Team aussi) : Shou, le garçon, et Tillis, la fille, qui ne présentent pas de réelles différences, si ce n'est leur apparence. La ressemblance avec Nights ne s'arrête pas là. Le jeu se joue au pad analogique et, avec cet accessoire génial, la maniabilité devient instinctive. Le ton du jeu reste très psychédélique, avec des couleurs et des éclairages tendance euphorique.
Les jeux de lumière sont assez éclatants. Mais c'est avec les vrais effets de transparence carrément impressionnants que la Saturn brille de mille feux . On n'avait jamais été à pareille fête ! Les vitres et l'effet de l'eau montrent que la Saturn est capable de sacrées prouesses. Cette console est remarquable, et il est dommage qu'un tas de bons jeux ne sortent que maintenant. Le Sonic Team a encore frappé, et très fort.

AVIS OUI !

Burning Rangers est un HIT ! Ce jeu m'a vraiment accrochée. Et même si son principe ressemble à celui de Rosco Mc Queen, il est cent fois mieux, et n'a pas les défauts de son prédécesseur, comme les séquences de plate-forme énervantes. L'action y est intense et, quand les flammes explosent, le tonnerre envahit l'écran de télé. Côté réalisation, le Sonic Team nous offre une belle démonstration son savoir-faire indéniable. Le seul reproche reste la durée de vie assez courte. Enfin, les plus mordus s'amuseront à sauver toutes les victimes des flammes.

GIA

Ce dauphin vous guidera plusieurs fois vers des endroits inconnus.

Dans l'eau, le bouton A propulse vers le haut et le bouton B vers le bas.

BURNING RANGERS

AVIS OUI !

Dans Burning Rangers, comme son nom l'indique, tout est histoire d'eau. Le but du jeu est simple : éteindre les incendies et sauver ou périr. La Saturn se dote d'effets spéciaux graphiquement inattendus et superbe, avec des rendus de transparence magnifiques (incroyable n'est-ce pas ?). La prise en main est également très bonne et la variété des niveaux et l'action soutenue font que l'on ne s'ennuie pas un instant. Voici qui va faire taire pas mal de mauvaises langues !

NIIICO

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

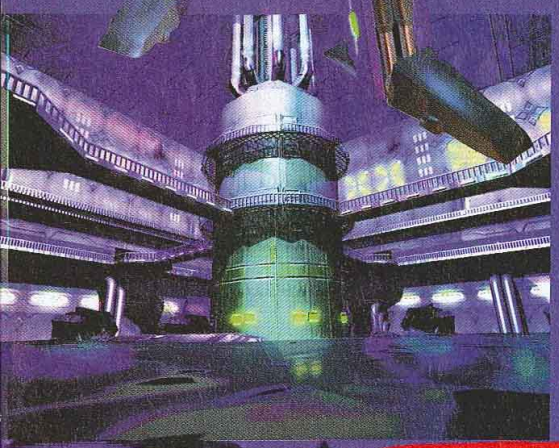
- Développeur : SONIC TEAM
- Editeur : SEGA
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : 3 DE BASE
- Sauvegarde : OUI

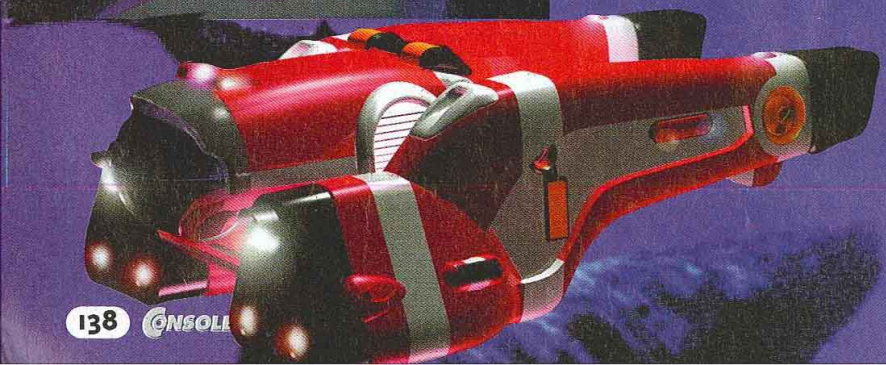
SAUVER LES OTAGES DES FLAMMES

Quand vous trouvez des civils apeurés, allez simplement vers eux. Si vous possédez les cristaux, vous pourrez les envoyer en lieu sûr.

Une victime se trouve de l'autre côté de la vitre. Pour l'atteindre, il faut faire le tour.



Avec au moins cinq cristaux, vous pourrez le téléporter.



PRESENTATION 90%

Les DA de l'intro et entre les niveaux sont sublimes. Compression nickel.

GRAPHISMES 95%

Jeux de couleurs et transparence inédits sur Saturn. Les décors sont fins.

ANIMATION 90%

Les feux sont impressionnants. Le jeu est rapide, sans ralentissement.

MUSIQUE 88%

Comme les décors, les musiques sont très psychédéliques.

BRUITAGES 90%

Les explosions vous feraient presque sursauter. Dignes de Backdraft.

DUREE DE VIE 85%

Quatre missions mais il faudra les faire à fond pour sauver toutes les victimes.

JOUABILITE 90%

Avec le pad analogique, la maniabilité est instinctive. Dialogues en japonais.

INTERET 95%

Un hit signé Sonic Team. Maniable, beau, psyché, plein de bonnes idées et enrobé de présentations brillantes, Burning Rangers enflamme la Saturn.

Club Eu MUL

Crash Bandicoot 2 Pour PSX
Break Point Tennis Pour PSX ou Saturn
L'Incroyable Hulk Pour Saturn
Mortal Kombat 2 Pour Saturn
Off World Intercept Pour PSX ou Saturn
Raiden Project Pour PSX
Shock Wave Assault Pour Saturn
Titan Wars Pour PSX ou Saturn
Virtua Fighter Kids Pour Saturn

Profite de bénéficie de to Club Europé
Aucun droit d'entr
Un Catalogue de 13 gné de son CD-RON trimestre : des Jeux des démonstrations
Des CADEAUX, en ac
Un Choix Exception lisé : plusieurs millie notre Catalogue.
Toute la production Sellers" Américains
Une Garantie d'Éco au "Prix Club Euro" (prix public), donne d
Supplémentaire su
Une livraison encor (48 h par Colissimo)
Téléphone, par Inte 24 h / 24 h, 7 jours
En échange de tous c acheter 3 Jeux Conso Club par an, pendant

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

Club Européen du MULTIMEDIA

C'est le bon plan ! pour acheter tes jeux moins cher !

Crash Bandicoot 2
Pour PSX

Croc
Pour PSX ou Saturn

Formule One 97
Pour PSX

ISS Pro
Pour PSX

Oddworld
Pour PSX

Toca Touring Car
Pour PSX

Air Combat Platinum
Pour PSX

Alien Trilogy
Pour PSX

Andretti Racing 97
Pour Saturn

Battle Arena Toshinden Pour PSX

Blam Machine Head
Pour Saturn

Blast Chamber
Pour Saturn

Break Point Tennis
Pour PSX ou Saturn

Bust a Move Arcade 2
Pour PSX

Casper
Pour Saturn

Chaos Control
Pour Saturn

Courier Crisis
Pour PSX

Fade to Black
Pour PSX

Fifa 96
Pour Saturn

Gex
Pour Saturn

Hexen
Pour PSX

Independance Day
Pour Saturn

Jack is Back
Pour PSX ou Saturn

Johnny Bazokatone
Pour PSX ou Saturn

L'Incroyable Hulk
Pour Saturn

Madden 97
Pour Saturn

Magic Carpet
Pour Saturn

Mechwarrior 2
Pour PSX ou Saturn

Mortal Kombat 2
Pour Saturn

NBA Live 97
Pour Saturn

Need for Speed 2
Pour PSX

NHL Hockey 97
Pour Saturn

Off World Intercept
Pour PSX ou Saturn

Pandemonium 2
Pour PSX

Pittball
Pour PSX

Po'Ed
Pour PSX

Pro Pinball the Web
Pour Saturn

Project X2
Pour PSX

Raiden Project
Pour PSX

Rayman
Pour PSX

Return Fire
Pour PSX

Ridge Racer Platinum
Pour PSX

Road Rash
Pour PSX ou Saturn

Shellshock
Pour Saturn

Shock Wave Assault
Pour Saturn

Slam and Jam 96
Pour PSX ou Saturn

Tekken Platinum
Pour PSX

The Horde
Pour Saturn

Theme Park
Pour Saturn

Thunderhawk 2
Pour PSX ou Saturn

Titan Wars
Pour PSX ou Saturn

Total Eclipse Turbo
Pour PSX

Track and Field
Pour PSX

True Pinball
Pour Saturn

Tunnel B1
Pour PSX

Viewpoint
Pour PSX

Virtua Fighter Kids
Pour Saturn

Wipe Out 2097
Pour PSX

Wipe Out Platinum
Pour PSX

Worms
Pour PSX ou Saturn

X-Men
Pour Saturn

Zero Divide
Pour PSX

Jusqu'à **5 JEUX AU CHOIX 129 F TTC** CHACUN + Frais d'envoi

Et en plus... deux cadeaux de bienvenue !

Un Range CD-Audio + **Un cadeau surprise** Si tu réponds dans les 8 jours.

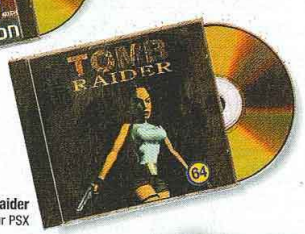
Offre valable jusqu'au 06/98

Final Fantasy VII
Pour PSX

Moto Racer
Pour PSX

Tomb Raider 2
Pour PSX

MDK
Pour PSX


Tomb Raider
Pour PSX

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

C+ 04 98

BON D'ESSAI GRATUIT

PS40

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1er N° | 2e N° | 3e N° | 4e N° | 5e N°

Attention : Certains titres comptent double

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurais rien à faire ; elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Pour mes jeux, je choisis une version ☐ PSX ☐ Saturn

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

☐ Je choisis 1 JEU (hors compte double) : **je joins mon règlement de 168,90 F** (129 F + 39,90 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) : **je joins mon règlement de 297,90 F** (258 F + 39,90 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : **je joins mon règlement de 426,90 F** (387 F + 39,90 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : **je joins mon règlement de 555,90 F** (516 F + 39,90 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 5 JEUX (ou 3 JEUX + 1 JEU compte double) : **je joins mon règlement de 684,90 F** (645 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours

Je règle par : ☐ **Chèque*** ☐ **Mandat-Lettre*** (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ **CB N°** | | | | | | | | | | | | | | | | Expire le | | | |

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Date

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom Prénom

Né(e) le Tél

Adresse

Code Postal Ville

Signature obligatoire

Pour les mineur, celle des parents ou tuteur

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou rature. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/06/98.

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 379 123 - SNC au capital de 100.000 F
245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél : 0.836.670.505

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation et Saturn

SEGA SATURN™ PlayStation

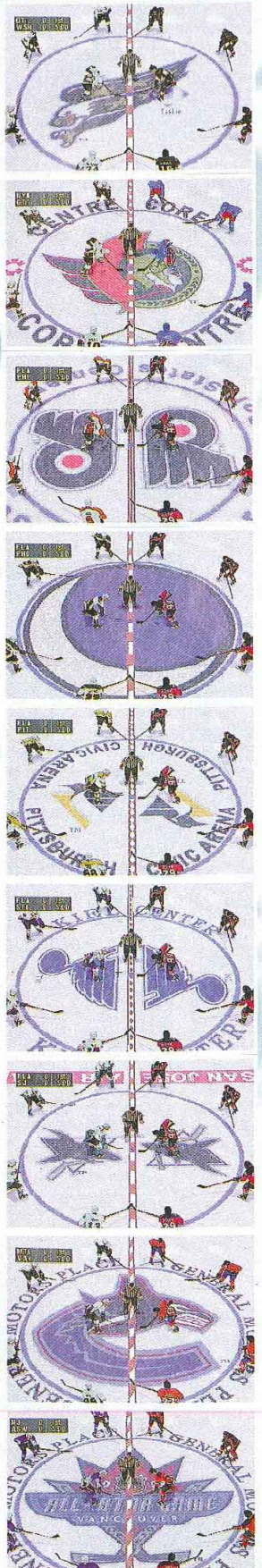
Par Téléphone, 0·836·670·505 1,42 F/mn

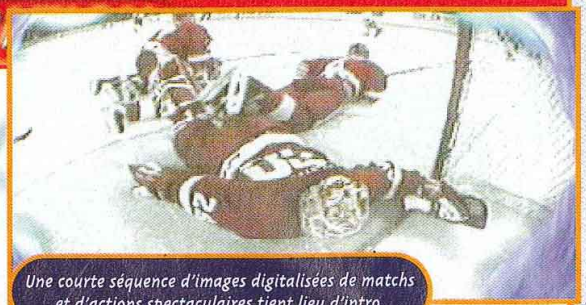
Par Minitel, 3615 CECD 2,23 F/mn

Chirdé ici

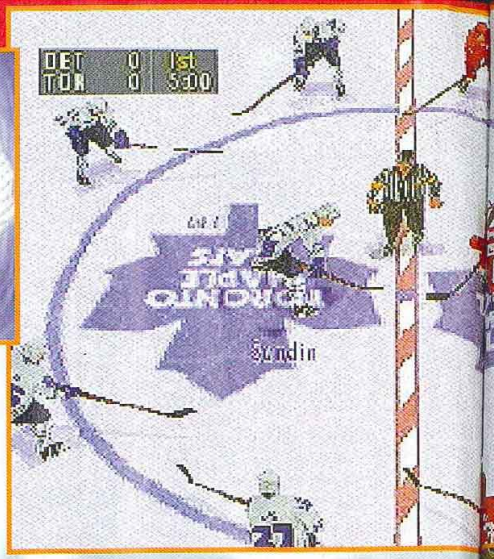
PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Entreprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs
Photos non contractuelles

CAPITAL EDITION - PARIS





Une courte séquence d'images digitalisées de matchs et d'actions spectaculaires tient lieu d'intro.



Après un an d'attente voici enfin la nouvelle version de NHL Face Off : le millésime 98. Les équipes ont été mises à jour et de nouveaux joueurs font leur apparition. Quant au jeu à proprement parler...

NHL FACE OFF

Il est toujours difficile pour un éditeur de proposer un jeu de sport américain. On le sait, le public français n'est pas très réceptif au genre. Les inconditionnels, il y en a quand même quelques-uns, sont très exigeants. Cette nouvelle mouture de NHL Face Off 98 n'échappera donc pas au regard critique des fans de hockey sur glace. On retrouve pratiquement les mêmes options que précédemment : gestion des équipes, possibilité de créer un joueur et de modifier ses caractéristiques, achat ou revente de joueurs... Les options n'ont pas varié d'un poil, et l'on retrouve les quatre mêmes modes : Exhibition, Play-off, Saison régulière ou encore Entraînement. Il semblerait que la nouveauté la plus importante soit l'apparition d'une nouvelle vue durant la partie : on en compte désormais cinq. Cependant, une seule se révèle réellement jouable : la vue de base, c'est-à-dire celle au niveau de la glace. Les graphismes ont un peu évolué, il faut dire que ceux de la version 97 étaient plutôt moches, et la gestion de la 3D est des plus intéressantes. On peut tout de même leur reprocher un manque de finesse évident. Mais le jeu tire de ce défaut une qualité : une animation souple et très rapide, même lorsque huit joueurs s'affrontent simultanément (via le multitap).

AVIS OUI, MAIS...

Si les options ont été remises au goût du jour, rien ne diffère vraiment le NHL Face Off 98 du 97. Une vue supplémentaire a bien été proposée mais elle s'avère peu jouable au final. Les graphismes manquent toujours de détails, mais ce choix permet de rendre le jeu plus rapide et d'offrir des animations souples. On se rattrape comme on peut... On regrettera également le manque d'ambiance durant les parties : pas ou trop peu de commentaires, les musiques sont très rares et seul un synthé de salon se fait entendre de temps à autre.

NIICO

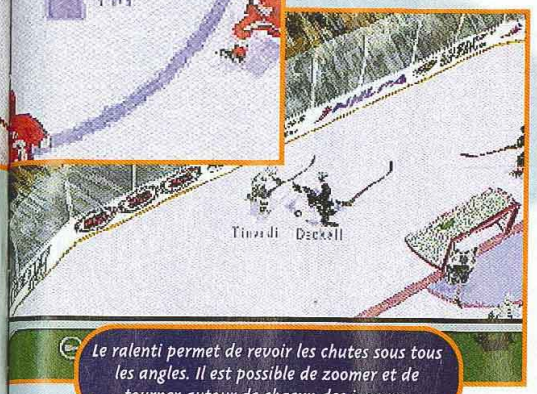
Le ralent
les an
tour

AVIS C

Ce nouvea
que la mou
comp

SWITCH

On joue sur les patinoires de chaque équipe de la ligue de hockey. On les distingue par le logo au centre de l'aire de jeu.



Le ralenti permet de revoir les chutes sous tous les angles. Il est possible de zoomer et de tourner autour de chacun des joueurs.

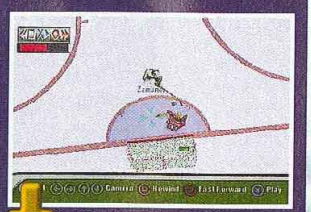
La vue au niveau de la glace, Ice Level, est de loin la plus jouable parmi les cinq proposées.

OPTIONS A LA PELLE

Ce n'est pas une grande nouveauté, mais c'est tout de même une option intéressante : NHL Face Off 98 propose de créer ses propres joueurs, de les échanger, de les vendre... Bref, à vous les joies de la foire aux sportifs ! Durant les matchs, d'autres options feront leur apparition : changements de vue, ralentis... Que demander de plus ? Un café peut-être...

Il est possible de recruter des joueurs de n'importe quelle autre équipe de la ligue de hockey.

Quand on ne trouve pas joueur à son pied, on en crée carrément un ! Voyez ici le terrifiant Niiico Letueur. Une bonne idée, mais pas nouvelle...



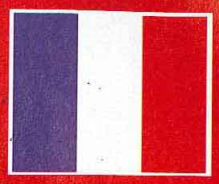
Durant les matchs, on peut activer le ralenti à tout instant afin de profiter au mieux de la dernière action.

Le but est toujours une délivrance pour l'équipe qui marque. Le bonheur des uns fait le malheur des autres (©Niiico le philosophe).

AVIS OUI !

Ce nouveau NHL Face-Off est bien sûr plus beau que la mouture précédente et toujours aussi complet. Comme beaucoup de simulations sportives rééditées chaque année, les changements ne sont pas énormes et ne justifient pas vraiment l'achat pour qui possède la version millésimée 97. Toutefois, à tous ceux qui cherchent un bon jeu de hockey pouvant être orienté au choix arcade ou simulation, un jeuqui soit bien speed, très fun et bien réalisé, ce nouveau soft conviendra parfaitement.

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KILLER GAME
- Editeur : SONY
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- HOCKEY SUR GLACE
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : OUI
- Sauvegarde : MEMORY CARD

PRESENTATION 82%

Des séquences cinématiques de match. Du rythme !

GRAPHISMES 85%

On retrouve les patinoires de chaque équipe. Ça manque de finesse.

ANIMATION 92%

Rapide et souple grâce au manque de finesse des graphismes.

MUSIQUE 75%

Quelques morceaux assez bien réalisés. Rien durant les parties.

BRUITAGES 70%

Il n'y a aucun commentaire, ce qui fait un gros vide durant les matchs.

DUREE DE VIE 90%

Pour ceux qui aiment ce genre de jeu, nul doute qu'il vous satisfera entièrement.

JOUABILITE 90%

La prise en main est très rapide et l'on s'amuse dès les premières parties.

INTERET 85%

NHL Face Off est une bonne simulation de hockey. Ses graphismes manquent de finesse mais la jouabilité est au rendez-vous.

Vraiment, cette voiture dérape trop... il faudrait en changer.

CHORO Q 3

Choro Q, faute d'avoir connu le succès en France, a dû bien marcher au pays du Soleil-Levant puisque c'est déjà sa troisième version ! Mais toi non plus tu n'as pas changé...

Choro Q, troisième du nom, est une course de voitures à l'ambiance assez délirante. Les véhicules, presque "Super Deformed", se déplacent dans des décors loufoques, bourrés de détails hilarants. Cette course propose deux modes : Arcade et Story. Dans le premier, vous pouvez choisir de disputer les courses comme vous le voulez, celles-ci étant très variées et enrichies de nombreux obstacles périlleux (tremplin ou virage surélevé sans rambarde, par exemple).
Dans le second, vous parcourez une ville gigantesque. Au départ, quelques courses sont inaccessibles, mais au fur et à mesure que vous progressez, des stages bonus ou cachés se dévoilent. La conduite des véhicules est assez aisée à condition de ne pas foncer comme un taré dans les virages. En progressant, vous accédez à de nouvelles voitures, plus puissantes et tenant mieux la route. Choro Q 3 est un peu long à livrer tous ses secrets, mais il mérite qu'on s'y attarde.

Inutile de rester derrière les autres concurrents : le jeu ne prend pas en considération l'aspiration.

Si vous ratez ce tournant, vous tomberez et devrez refaire toute une partie de la course.

On peut interagir avec beaucoup d'éléments du décor... Oups ! vous avez coulé le bateau !

AVIS OUI, MAIS...

Choro Q est une course de voitures très fantaisiste, mais il faut avoir le goût de la parodie pour l'apprécier. Des voitures rigolotes, quelques gags... ce n'est pas vraiment sérieux, mais on se marre bien. Il ne sert à rien de vouloir le comparer à Gran Turismo, d'autant qu'au point de vue de la réalisation, Choro Q 3 reste assez moyen. Malgré tout, c'est un jeu très sympa dans lequel il faut persévérer pour pleinement l'apprécier. Ceux qui ont aimé les volets précédents, comme Switch et moi, apprécieront aussi cette troisième version.

PANDA

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : TAKARA
- Éditeur : TAKARA
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- COURSE DE VOITURES

PRESENTATION	*On ne peut pas dire que les développeurs se soient foulés !*	70%
GRAPHISMES	*Pas mal, mais on a déjà vu beaucoup mieux.*	83%
ANIMATION	*Elle est honnête, c'est-à-dire assez rapide et fluide.*	86%
MUSIQUE	*Les thèmes musicaux sont plutôt médiocres.*	80%
BRUITAGES	*C'est très moyen, mais on a déjà entendu pire.*	85%
DUREE DE VIE	*Une fois qu'on est plongé dedans, le jeu est long.*	90%
JOUABILITE	*Ça roule ! La prise en main est aisée.*	88%

INTERET 83%

Choro Q 3 est amusant et intéressant mais ne vaut pas Gran Turismo. A prendre avec humour...

Télé star JEUX

Le magazine 100 % jeux

Lydwine

Maximots
Dicoplus
Stratépion
Filmo
Fléchémots
Mots en vrac

Mots croisés
Mots fléchés
Mots codés

Jouez avec
Olivier Carreras

Nouvelle formule

Plus de loisirs
Plus de détente

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

N'explosez pas ces énormes réservoirs dès le début. Ils servent à atteindre certains bonus.

Le ver qui habite ces eaux glauques est particulièrement coriace. Ne restez jamais sur place, ou vous finirez sous ses crocs.

Prenez bien tous les bonus. Certains restaurent l'énergie alors que d'autres donnent des armes plus puissantes.

Re B

"Re Boot" est une série télé entièrement réalisée en images de synthèse et diffusée sur Canal+. Il était donc presque inévitable qu'elle soit un jour adaptée en jeu vidéo.

Vous incarnez Bob, un personnage à la peau bleue (mais nettement mieux bâti qu'un Schtroumpf !). Il se déplace sur une espèce de skate-board volant, un peu comme l'over-board de "Retour vers le futur II". Mais, dans Re Boot, ce skate est articulé, ce qui donne une grande liberté de mouvements. On peut ainsi "strafer" latéralement ou utiliser la force de propulsion de l'engin pour sauter. Cette dernière fonction sera indispensable pour aller de plate-forme en plate-forme. Pour sauter le plus haut possible, il faut appuyer un certain temps sur le bouton. Sinon, vous aurez droit à un saut de puce. Le but du jeu est de repérer les bombes à retardement déposées dans les niveaux, afin de les neutraliser avec le Glitch (bouton Rond). Ces bombes apparaissent à intervalles réguliers. Quand toutes les bombes d'un niveau sont désamorcées, il faut trouver les cartes qui permettent d'accéder à la sortie. Un radar en haut à droite de l'écran indique la direction de chaque élément. Plusieurs jauges rendent compte de l'état du héros. On trouve ainsi une barre de vie assez classique ainsi que des barres d'énergie pour les armes. Vous ne pourrez utiliser les armes les plus puissantes que dans la limite de l'énergie disponible. Idem pour les Glitch, une barre en tient le décompte. Quand vos barres sont vides, vous repassez à l'armement de base. Re Boot reste assez classique, si ce n'est la présence du skate-board futuriste.

BOMBES À RETARDEMENT

Le principe du jeu repose sur la recherche de bombes. La difficulté est de les trouver avant de les désamorcer. Souvent, elles sont cachées dans des endroits complètement tordus, accessibles seulement par des plate-formes vicieuses. En plus, le temps est limité !

Les bombes sont assez spéciales : elles brillent et lancent des éclairs. De plus, elles vous aspirent.

Ici, la bombe est accrochée à un boss. Il va donc falloir le poursuivre...

ÇA VA PETER !!!

Vous aurez beau détruire ce véhicule qui vous tire dessus, il réapparaîtra toujours.

AVIS OUI, MAIS...

La série télé "Re Boot" est assez impressionnante dans son genre, puisqu'elle est tout en images de synthèse, et assez bien réalisée, à part quelques gros défauts. Eh bien, pour le jeu, c'est pareil. Le principe est amusant, mais le mode de déplacement agaçant. Le skate-board "glisse" beaucoup trop !! Et dans les séquences de plates-formes, c'est infernal. Dommage, car sans ça Re Boot se laisse jouer sans problème. Ne restez pas devant trop longtemps, car vos yeux risquent de souffrir et votre estomac de chavirer...

GIA

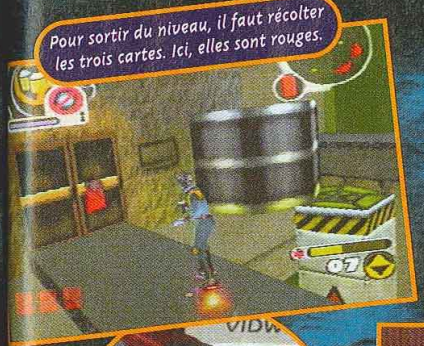
Pour sortir du les trois carte

AVIS OUI, MAIS...

Je ne suis pas spécialement d'accord avec Gia quand elle dit que la jouabilité est mauvaise. Je trouve au contraire que le skate-board à la "Retour vers le futur" répond bien à nos exigeances et que les virages se maitrisent parfaitement avec les boutons L et R. Il est vrai cependant que lors des phases de plates-formes pures, le contrôle se révèle plutôt délicat. Sinon, l'animation est très correcte et dans l'ensemble assez souple. Il est quand même bien dommage que les voix soient en anglais.

NIIICO

Re Boot



Pour sortir du niveau, il faut récolter les trois cartes. Ici, elles sont rouges.

L'ennemi est automatiquement locké. Il suffit de se mettre à bonne distance.

Et voici la porte de sortie. Elle ne s'ouvrira qu'avec les cartes d'accès.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : E. ARTS
- Editeur : ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- SHOOT 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle : ÉPOUVANTABLE
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 90%

Tirée de la série basée sur des images de synthèse, la rater serait un comble...

GRAPHISMES 85%

Tout en 3D, mais les décors ne sont pas assez détaillés.

ANIMATION 82%

Très légèrement saccadée. On a vite mal aux yeux à force d'y jouer.

MUSIQUE 84%

On reconnaît certains thèmes de la série. Mais ça ne vole pas haut.

BRUITAGES 90%

Le bruit du skate-board est très bien rendu et les digits sont soignées.

DUREE DE VIE 87%

Avec plus de 21 niveaux, Re Boot vous donnera du fil à retordre.

JOUABILITE 50%

Le skate est difficile à maîtriser. On s'arrache les doigts sur les plates-formes.

INTERET 82%

Re Boot serait un super jeu si la maniabilité était plus soignée. Les décors sont variés, et les idées fourmillent, mais le skate-board n'en fait qu'à sa tête.

Pour construire les salles, vous devez tenir compte des principes du Fung-Shui.

Les parties action-RPG rappellent beaucoup Zelda.

CHAOS SEED

Chaos Seed avait fait les beaux jours de la Super Famicom. Attention, le principe du jeu s'inspire beaucoup du taoïsme et en déroutera plus d'un...

Chaos Seed se présente comme un action-RPG, tel qu'on en connaît sur Super Famicom. Vue du dessus, avec des pièces rectangulaires, des coups d'épée et des portes à ouvrir comme dans Zelda. Mais, le héros peut se déplacer en diagonale, comme dans Neutopia. Au départ, vous avez le choix entre deux scénarios, en fonction desquels les événements se dérouleront différemment. La suite est plus axée simulation, car vous incarnez un Maître des Grottes. On doit construire soi-même ses pièces (à partir d'une simple pièce de départ), avec des pouvoirs tirant leurs sources du Fung-Shui. Le Fung-Shui, signifiant littéralement "vents et eaux" en chinois, désigne un ensemble de croyances mettant en jeu les forces de la nature. Les cinq élémentaires (eau, terre, feu, bois et métal), en fonction de leur placement, permettent de construire un certain type de salle. Chaque élémentaire interagit avec les autres. Par exemple, le feu régénère la terre, la terre régénère le métal, le feu blesse le métal et le métal blesse le bois. On peut construire plusieurs types de pièces, en fonction du Fung-Shui. Vous pourrez invoquer des animaux célestes pour protéger vos constructions, en bâtissant la pièce adéquate. Bien sûr, pour construire, vous devez disposer de Dungeon Point et d'énergie. Bref, Chaos Seed fait partie de ces jeux qui déroutent. Il faut un certain temps pour l'apprécier, malgré les menus d'aide, qui montrent ce qu'il faut faire, et des débuts très guidés.

Au début du scénario 1, ce vieil homme vous guidera sur la voie à suivre.

Pour construire des salles, appuyez contre un mur sur le bouton C.

Pour vous guider, une petite carte en bleu transparent vous indiquera l'état des constructions.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : ESP
- Editeur : ESP
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- SIMULATION-RPG

PRESENTATION 89%
Intro en images de synthèse assez soignée.

GRAPHISMES 70%
Adaptés de la Super Famicom, ils sont un peu légers.

ANIMATION 88%
Ralentissements inexistants, normal pour un jeu type 16 bits !

MUSIQUE 94%
Dans la grande tradition des RPG, la musique est sublime.

BRUITAGES 80%
Pour le peu qu'il y a, les bruitages sont corrects.

DUREE DE VIE 88%
Plus d'une centaine d'heures... si vous accrochez au principe.

JOUABILITE 60%
Tout en japonais et, surtout, les commandes ne sont pas simples !

INTERET 83%
Chaos Seed est un petit jeu sympathique. Mais, son principe reste assez complexe voire obscur.

AVIS OUI, MAIS...

Le principe de Chaos Seed est très intéressant, mais très complexe. Le jeu ne s'adresse qu'à l'élite habituée aux jeux japonais compliqués. Si vous êtes en mal de défi, pourquoi ne pas l'essayer ? Les phases action-RPG rappellent des souvenirs agréables, à la Zelda, et les parties simulation affoleront les méninges les plus solides. Le charme du jeu réside dans sa complexité. Et si vous accrochez, vous verrez que Chaos Seed est un titre fort. Il faut juste en comprendre le mécanisme et être patient.

GIA

méga hit

Sokyu Gorentai

Il a un nom à coucher dehors, mais ne vous méprenez pas : malgré son allure classique, ce shoot them up en a sous le capot !

Hélas ! trois fois hélas ! Le shoot them up est un genre qui tombe en désuétude, et les aliens en profitent pour se refaire une santé. Electronic Arts a compris la menace et nous sort un shoot à scrolling vertical dans la plus pure tradition. Vous disposez d'une arme de base dont la puissance augmente avec les options récupérées. Si vous laissez appuyé le bouton de tir, une grande demi-sphère apparaît en grossissant ; elle locke tous les ennemis qui se trouvent dans sa zone d'action puis, lorsque vous relâchez le tir, des lasers à têtes-chercheuses foncent droit sur leur cible. Vous disposez aussi, mais en nombre limité, de grosses bombes pour nettoyer une bonne partie de l'écran. Traditionnellement, les boss vous attendent en fin de niveau. Côté technique, le jeu est très réussi, l'animation rapide à souhait, fluide et sans aucun ralentissement : l'idéal pour une action endiablée, avec des dizaines de tirs qui se dirigent simultanément sur votre vaisseau ! Les niveaux sont très variés, graphiquement superbes, avec scrolling différentiel, effets de transparence, et déformations du décor... De quoi vous épater.

Que serait-on sans ces bonnes vieilles bombes qui nettoyent l'écran ?

La deuxième arme à verrouillage automatique.

Les tirs ennemis pleuvent. Restez concentré pour les esquiver.

Les boss sont gros et bien armés.

Les niveaux sont variés et riches à souhait.

AVIS OUI !

Je ne sais pas pour vous, mais, moi, des shoot them up comme ça, je m'en ferais bien à tous les repas ! C'est beau, maniable, rapide... En plus l'action est tellement trépidante qu'on n'a pas le temps de réfléchir ou de se gratter ! On peut jouer à deux simultanément, ce qui est toujours très sympa. Bon, sauf si vous êtes un alien allergique au genre, vous allez craquer, car ce jeu n'est vraiment pas loin de Thunder Force 5 ou de Raystorm ! Bref, c'est un excellent achat pour les connaisseurs.

PANDA

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : -

- Développeur : EA
- Editeur : ELECTRONIC ARTS
- Prix : E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- SHOOT THEM UP

PRESENTATION	*Rien de bien spectaculaire...*	81%
GRAPHISMES	*Rien à redire, c'est beau.*	91%
ANIMATION	*Rapide et fluide, exactement ce qu'il faut !*	93%
MUSIQUE	*Rien de très travaillé, mais ça passe.*	83%
BRUITAGES	*Très classiques.*	84%
DUREE DE VIE	*HÉLAS, ce genre de jeu a une durée de vie assez courte.*	80%
JOUABILITE	*Excellente, le vaisseau répond parfaitement.*	95%

INTERET 92%

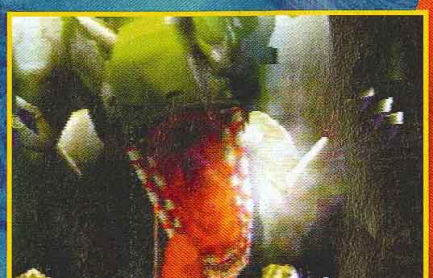
C'est tellement bien fait que tout amateur de shoot them up se retrouvera aux anges !

Xenogear

Après nous avoir tenus en haleine, Xenogears, le dernier bébé de Square Soft, est enfin passé entre nos mains. Alors, est-ce que ça valait la peine d'attendre ? Vous le saurez en lisant ces lignes où se mêlent passion et banane flambée.

Xenogears est un RPG entièrement modélisé en 3D, à la façon de Grandia. Il est donc possible d'exécuter une rotation du décor. Heureusement, car la vue proposée est souvent fouillis. Dans l'ensemble, les graphismes déçoivent, sauf à l'intérieur des maisons. Les menus d'options sont en grande partie en anglais, ce qui facilite la compréhension de l'intrigue. Par contre, vous perdrez pas mal de temps à vous repérer dans les villages en 3D. La gestion des combats est assez originale, car même si on peut utiliser classiquement des objets ou des magies, un système de Combos a été ajouté. Plus votre personnage est puissant, plus il peut effectuer de Combos longs. Pour une attaque, il peut enchaîner deux coups moyens ou quatre coups faibles. A vous de choisir. Tactiquement, il est moins risqué de donner plusieurs coups faibles, car si l'adversaire en esquive la moitié, l'autre moitié fera quand même des dégâts. Les monstres sont plus ou moins sensibles aux attaques ou même immunisés contre la magie. Parfois, vous aurez utiliserez un énorme mécha, dans la grande tradition des super "sentai" japonais. Un truc galère : quand vous vous baladez sur la carte, les endroits à visiter ne sont pas indiqués, un peu comme pour le donjon dans le désert de Wild Arms.

Bioman Ambianc



Ça, c'est du boss !

Les robots sont immenses, comme le veut l'usage.

AVIS OUI, MAIS...

J'ai été déçu par ce jeu. Tout d'abord, graphiquement, ça ne tape pas des masses comparé, par exemple, à Grandia. En plus, l'ambiance mécha-médiévale gave assez vite... Et puis, je n'ai pas accroché. Il y a des jeux comme ça... Il n'en reste pas moins que Xenogears est bien ficelé, assez classique dans son déroulement, sans grosse surprise mais néanmoins original. Bref, il y a mieux en ce moment, mais Xenogears reste un choix honnête si vous avez déjà fini les autres bons RPG sur Playstation.

PANDA

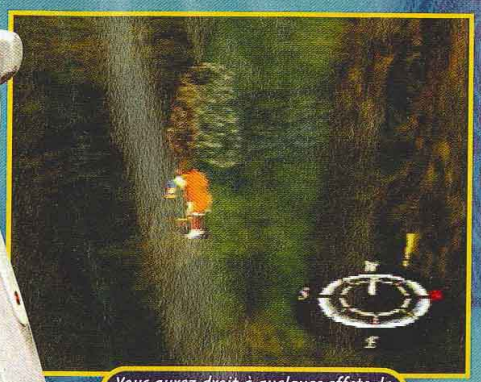
Les mag

AVIS OUI, MAIS...

Un an après la sortie de FFVII au Japon, Square Soft sort Xenogears. Présenté comme la face cachée de Final, il ne fait pourtant pas le poids. En effet, les graphismes superbes ont été troqués contre de la 3D de bonne qualité, mais d'un impact visuel moins frappant. L'univers de Xenogears est un mélange d'heroïc-fantasy et de mécha au résultat moyen. Heureusement, de magnifiques dessins animés viennent ponctuer un scénario complexe à souhaits. Les deux CD vous promettent de longues heures de jeu.

CHEUB

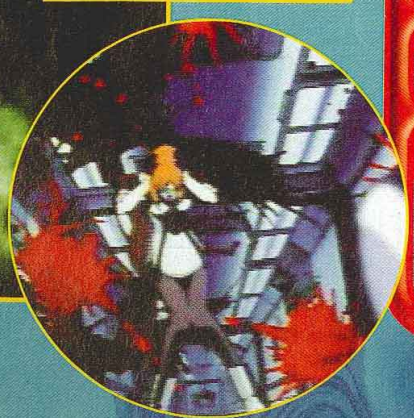
Bioman part à l'attaque. Ambiance mécha garantie.



Vous aurez droit à quelques effets de lumière assez sympas.

On n'échappe pas aux phases de dialogues...

Les magies assurent question spectacle.



- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SQUARE SOFT
- Editeur : SQUARE SOFT
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 90%

Un bon dessin animé en guise d'amuse-gueule.

GRAPHISMES 85%

Un peu décevants par endroits, même si c'est en vraie 3D.

ANIMATION -%

Dans ce genre de jeu, on ne peut pas dire qu'il y ait vraiment d'animation.

MUSIQUE 86%

Des thèmes assez agréables mais pas inoubliables.

BRUITAGES 81%

Ça manque sérieusement de digitalisations vocales.

DUREE DE VIE 87%

Le jeu a l'air assez long, mais il est trop lassant à mon goût.

JOUABILITE 88%

Plusieurs icônes sont en anglais, ce qui facilite la compréhension de l'intrigue.

INTERET 87%

Xenogears n'est pas le hit attendu, il n'en reste pas moins un bon petit jeu qui tient la route.

NEWMANHAAS

En mode 2 joueurs, il n'y a plus que trois vues.

Les virages à angle droit sont terribles. Et encore, ici, il n'y a pas de bloc ni de mur pour vous coincer !

La vue aérienne est idéale pour anticiper des virages comme ceux-ci.

Après la Formule 1, Psygnosis s'attaque cette fois-ci à l'Indy Car, un sport automobile qui tient lieu de F1 aux States. En voiture !

Ce nouveau jeu d'Indy Car porte un nom bien étrange, à savoir Newmanhaas. Newman, pour Paul, l'acteur de "La Couleur de l'argent" ou de "L'Arnaque". Non content d'être propriétaire d'une chaîne de produits agroalimentaires, Mr Newman a créé avec Carl Haas, un magnat américain de l'automobile, une écurie d'Indy Car, la Newman Haas, d'où le jeu tire son nom. C'est donc sur les différents circuits du véritable championnat que vous allez concourir. Essais, qualifications puis courses, le jeu en soi est assez classique. Avec plein de sponsors et de pubs en tout genre, il inclut aussi les célébrités du milieu, comme Michael Andretti, Patrick Carpentier ou Christian Fittipaldi. Parmi les engins, on trouve une voiture aux couleurs de Psygnosis. Une option permet d'accéder à une foule d'informations sur les pilotes, les circuits, Paul Newman ou Carl Haas. Si le côté "prestige" et "j'en mets plein la vue" a été soigné, les réglages des voitures se limitent au strict minimum. Boîte auto ou manuelle, essence, usure des pneus, turbo ou non, direction et freinage assistés ou non, et réglage des ailerons. On ne peut pas choisir le type de pneus, ni customiser l'engin, ajouter un pot, etc. Ça reste basique, de ce côté-là. Cinq vues sont disponibles, de la vue aérienne à la vue du cockpit, mais quelle que soit celle que l'on choisit, l'animation reste un peu saccadée, et on a l'impression que le véhicule avance laborieusement. Bref, Newmanhaas, c'est beaucoup de paillettes pour un jeu assez terne au final.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BIZARRE C.
- Éditeur : PSYGNOSIS
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- INDY CAR

PRESENTATION 85%
Classique. Les scènes de course sont ratées.

GRAPHISMES 85%
On a vu mieux en matière de décors. Et il n'y a pas de météo.

ANIMATION 83%
On avance par "à-coups". C'est gênant à force.

MUSIQUE 90%
Plein de gratte, entre country et rock. Du tout bon.

BRUITAGES 80%
Les chocs sont grotesques, mais les commentateurs s'en sortent.

DUREE DE VIE 90%
Le nombre de circuits est affolant. Et ils ne sont pas ovales !

JOUABILITE 91%
Pas de problèmes. Très fine avec le pad analogique.

INTERET 84%
L'animation saccadée et le manque de réglages empêchent de savourer pleinement ce titre.

AVIS OUI, MAIS...

Quel dommage ! Newmanhaas semblait très prometteur, mais hélas, quelques gros défauts entachent sa réalisation. L'animation est saccadée, alors qu'en théorie on roule à plus de 300 km/h. De plus, certains virages semblent avoir été conçus pour qu'on y reste coincé. Des murs ou des blocs sont situés juste à côté du virage, et pour en sortir, il faut obligatoirement enclencher la marche arrière. Quand il y en a quatre ou cinq de suite, sur plusieurs circuits, cela devient très agaçant. Je reste sur ma faim, car Newmanhaas est loin de Formula One 97.

GIA

Les autres concurrents ne se gêneront pas pour vous envoyer dans le décor.

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles +

1 AN (11 nos) + la manette Superpad* 319 F seulement

2 ANS (22 nos) + la manette Superpad* + la Memorycard* 599 F seulement

* Pour Nintendo 64 : la manette Superpad dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire. La Memorycard : capacité de sauvegarde en mémoire de 32 K. Ne perdez plus jamais vos acquis au cours d'un jeu. Convient spécialement pour une utilisation dans les jeux de sports ou d'aventures. Fonctionne avec tous les jeux Nintendo 64 disposant de l'option "Sauvegarde" (Save).

OFFRE 1 AN

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 75 A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **319 F** au lieu de ~~542~~ F soit **223 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

OFFRE 2 ANS

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 75 B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **2 ans** (22 numéros) au tarif de **599 F** au lieu de ~~1 004~~ F soit **405 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad et la Memorycard (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F, la manette Superpad au prix de 179 F et la Memorycard au prix de 99 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

Blaze and Blade

Ces cercles de lumière sur le sol servent à sauvegarder en cours de route.

Gauntlet et Secret of Mana avaient deux points communs : on pouvait y jouer à plusieurs en même temps, et c'étaient des jeux d'aventure. Eh bien, ce principe est remis au goût du jour.

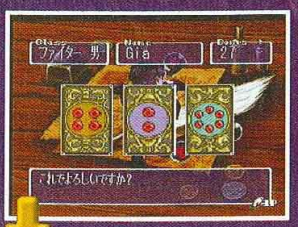
L'idée de départ de Blaze and Blade est très attirante. Pouvoir transporter son perso dans sa Memory Card puis jouer à quatre en même temps, il fallait l'inventer ! Avant de se lancer dans cet action-RPG surprenant, il faudra créer son personnage (voir encadré ci-contre). Les combats se déroulent comme dans Zelda, mais tout en 3D. Les caméras peuvent tourner vers la droite, la gauche, mais aussi vers le haut ou le bas, sans aucun ralentissement. Avec le bouton Croix, on peut sauter, ce qui permet des séquences de plates-formes assez corsées, mais désormais habituelles au genre. Contrairement à Secret of Mana, on peut courir indéfiniment, en appuyant frénétiquement sur le bouton Rond. Chaque classe possède ses atouts, ses avantages, ses items et ses armes exclusives. Par exemple, on trouve des épées, que seuls les elfes peuvent porter, ou des herbes dont l'usage est réservé aux rangers. Dans un groupe d'aventuriers, il vaut mieux mélanger les classes pour former un groupe hétéroclite et exploiter les compétences de chacun afin d'en tirer le meilleur parti. Blaze and Blade est un jeu rafraîchissant, et le japonais n'est pas un obstacle, car les énigmes se résolvent sans peine. De plus, vous aurez droit à des cartes pour vous repérer dans cet environnement en 3D qui en déroutera plus d'un. Le menu des équipements se présente sous forme d'icônes, et les objets, comme les clés par exemple, s'utilisent automatiquement en cas de besoin. Il suffit de les trouver...

CRÉER SON PERSONNAGE

Avant de commencer l'aventure, vous devrez créer votre personnage. Dans Blaze and Blade, cette partie est cruciale. Vous aurez un choix très large de types, de races et de classes de persos. Nain, voleur, guerrier, elfe, ranger ou magicien, homme ou femme, voix féminine, grave ou muette, magie dominante (terre, feu, eau, vent, etc.). Les combinaisons sont très nombreuses. A la fin, vous devrez même tirer des cartes pour déterminer vos caractéristiques.

Commencez par sélectionner votre type de personnage.

Choisissez ensuite votre magie dominante.



Et, pour finir, tirez trois cartes. Si vous obtenez trois figures identiques, vous pouvez retirer trois autres cartes en guise de bonus.

Vous débuterez dans ce petit hôtel, où vous reviendrez souvent.

AVIS OUI !

Les action-RPG sont rares sur Playstation, et quand ils sont aussi bons que Blaze and Blade, je craque. L'esprit du jeu est très différent d'un jeu d'aventure classique. D'abord, le choix des persos est énorme. Ce n'est pas "un" héros, mais beaucoup de héros qu'on contrôle. Jouer à quatre est une formule qui ne vieillit pas, surtout quand l'animation suit. La 3D est impressionnante. Par contre, les graphismes sont pauvres. Au début, contentez-vous de monter le niveau de votre perso, et sauvegardez souvent !

GIA

Blade

À QUATRE, C'EST ENCORE MIEUX

Le principal atout de Blaze and Blade, c'est ce fameux mode 4 joueurs. Chaque participant peut transporter ses persos dans sa Memory Card, et les charger à sa convenance.

C'est sur cet écran que vous déciderez de qui contrôle qui. En cas de classe identique, il y a plusieurs couleurs distinctives.

C'est encore plus drôle de casser des monstres à quatre.

Les téléportes raccourciront vos allers et retours.

Un petit tour en bateau. Dirigez-vous avec les boutons L et R.

N'allez pas dans les eaux profondes, vous risquez la noyade.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : T&E SOFT
- Éditeur : T&E SOFT
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- ACTION-RPG 3D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 90%

Des dessins animés fins et bien compressés. Du grand art.

GRAPHISMES 83%

Certains décors sont laids, sûrement à cause de la gestion de la 3D.

ANIMATION 93%

Aucun ralentissement et tout en vraie 3D, un exploit.

MUSIQUE 85%

Un peu décevante pour un RPG.

BRUITAGES 85%

Rien de fantastique, mais ils tiennent la route.

DUREE DE VIE 90%

Jouer à quatre est un vrai régal, et les donjons sont nombreux.

JOUABILITE 87%

Hélas en japonais ! Mais l'interface graphique des items est très bien faite.

INTERET 89%

Blaze and Blade innove et surprend. Un action-RPG tout en 3D nickel-chrome, ça ne se refuse pas, surtout quand on peut y jouer à quatre.

AVIS OUI, MAIS...

J'ai eu l'occasion de jouer à ce titre avec Cheub et Gia ... et il n'y a pas à dire, à plusieurs on s'éclate vraiment. Aussi loin qu'on remonte dans l'histoire des jeux vidéo, les action-RPG se comptent sur les doigts d'une main ! Donc, si vous avez deux ou trois potes sous la main, un multitap et suffisament de pads : n'hésitez pas vous allez adorer. Si c'est pour y jouer seul, on s'attarde un peu plus sur les graphismes un peu simples et les quelques défauts. Bref, seul c'est pas mal, à plusieurs c'est un must !

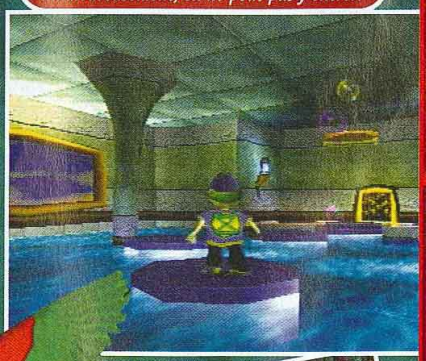
PANDA

Rascal

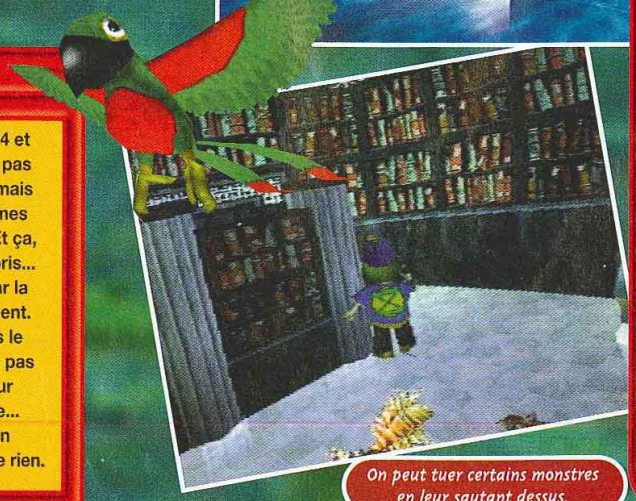
Rascal vous transporte dans l'univers mystérieux d'un gamin, qui voudrait sauver son professeur enlevé par un grand méchant et des martiens dans des mondes parallèles. Mais où vont-ils chercher tout ça ?

Armé d'un pistolet qui crache des bulles de savon, le petit Rascal va partir faire le tour des mondes parallèles depuis sa maison, en sautant dans des boules en argent qui apparaîtront au fil de la partie. Rascal se présente comme un jeu de plates-formes en 3D, décidément très à la mode en ce moment. Après Croc, Jersey Devil et Gex 3D, Rascal reprend le flambeau. Dans chaque niveau, il faudra récupérer les quatre morceaux de sablier, et trouver la sortie. Diverses options trouvées en route rechargeront votre vie et votre "flingue". On peut aussi dénicher des vies, très importantes pour avancer, mais en nombre limité. Alors, faites plusieurs sauvegardes au cours du jeu. Si vous arrivez, par exemple, au cinquième niveau avec une seule vie, eh bien, il vaudra mieux recommencer les niveaux 3 ou 4 en en perdant le moins possible. Ensuite, nombre de passages secrets sont disséminés dans les niveaux. Pour les repérer, il suffit de comparer certaines pierres. Les développeurs ont vraiment soigné les graphismes, avec des couleurs pétantes, des décors fins et une 3D presque impeccable, mais la maniabilité, elle, laisse à désirer. Elle est lourde, et le héros paraît peser une tonne, et le placement des caméras n'arrange pas le problème. Ces défauts nuisent totalement à la jouabilité, surtout quand il s'agit de plates-formes sans filet. C'est dommage, car Rascal sentait le bon jeu. Finalement, ce sera un bon jeu... raté.

Ouh qu'il est affreux... Allez derrière lui pour récupérer une vie.



L'effet de l'eau est assez impressionnant. Malheureusement, on ne peut pas y entrer.



On peut tuer certains monstres en leur sautant dessus.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TRAVELLER'S
- Editeur : PSYGNOSIS
- Prix : D
- 1 JOUEUR
- PLATES-FORMES 3D

PRESENTATION	*Une cinématique assez longue vous met dans l'ambiance.*	90%
GRAPHISMES	*Les décors sont très fins et certains effets valent le coup d'œil.*	90%
ANIMATION	*Aucun ralentissement, mais quelques bugs d'affichage.*	89%
MUSIQUE	*Style dessin animé américain. Rythmée sans être rock.*	88%
BRUITAGES	*Il y en a peu, et c'est bien dommage...*	80%
DUREE DE VIE	*A part les séquences de plates-formes, Rascal est assez facile.*	85%
JOUABILITE	*Laborieuse, même au pad analogique, et la visibilité est pourrie.*	60%

INTERET 84%

Les développeurs ont négligé une chose essentielle : la maniabilité.

AVIS OUI, MAIS...

Les plates-formes 3D, j'adore. Avec Mario 64 et Croc, j'étais aux anges. Mais Rascal ne m'a pas convaincue. La réalisation est impeccable, mais on ne fait pas un jeu de plates-formes sans une excellente maniabilité. Et ça, certains ne l'ont toujours pas compris... Souvent, l'envie de jeter le pad par la fenêtre m'a démangée violemment. Le problème des caméras dans le dos avec un mur n'est toujours pas résolu... sauf dans Burning Ranger sur Saturn : il suffit de le faire disparaître... Bref, mon préféré sur Playstation reste Croc. Et Rascal n'y change rien.

GIA

La Nintendo 64 a son magazine!

EN CADEAU AVEC LE N°4 LE PORTE-CLEFS DONKEY-KONG

LE seul MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

Le choix et les prix, L' échange de vos jeux sans vous ruiner, Les reprises de votre

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

CATALOGUE STOCK GAMES MARS-AVRIL 98 DISPO ET GRATUIT !!!

Console Playstation +30F de Bon d' achat* 990 Francs

Modification Console Multistandard : 149 Francs

Jeu de Role
Heroic - fantasy
Texte en francais
Dispo debut avril

LE PACK PLAYSTATION : 1390 Francs
Console Playstation
+ Bloody Roar + Carte Mémoire

Faites modifier votre Playstation !!!
Pour avoir une Playstation Multistandard pour jeu FR-US-JAP, Pensez STOCK GAMES
Modification Playstation + le cable RGB péritel (meilleure qualité d'image) pour 149 Francs !!!
Pour plus de renseignement, nous téléphoner au 01 46 33 07 83

PLAYSTATION Neufs

CABLE RGB PLAYSTATION	59 F
MEMORY CARD OFFICIELLE	129 F
NEED FOR SPEED 3	329 F
ROAD RASH 3	329 F
ALUNDRA	329 F
RASCAL	329 F
DIABLO	329 F
ARMORED CORP	329 F
PRO PINBALL 2	329 F
PAX CORPUS	329 F
SNOWRACER	329 F
COOLBOARDERS 2	299 F
NBA PRO 98	329 F
NAGANO 98	329 F
BUSHIDO BLADE	329 F
GEX 3D	329 F
BLOODY ROAR	299 F
TIME CRISIS + GUN	479 F
BUST A MOVE 3	249 F
RIVEN	329 F
DEAD OR ALIVE (JAP)	499 F
TEKKEN 3 (JAP)	499 F

GAMME PLATINIUM

DIE HARD TRILOGY	169 F
WIPE OUT 2097	169 F
CRASH BANDICOOT	169 F
TRACK AND FIELD	169 F
MICROMACHINE V3	169 F
SOVIET STRIKE	169 F
PORSCHE CHALLENGE	169 F
RIDGE RACER REVOLUTION	169 F
DESTRUCTION DERBY 2	169 F
TEKKEN 2	169 F
SOULBLADE	169 F

PLAYSTATION Occasions

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F 799 F

JOYPAD PSX	69 F
ALERTE ROUGE	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
AIR COMBAT	99 F
AIR COMBAT 2	199 F
ACTUA SOCCER	99 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
ADIDAS POWER SOCCER 2	199 F
ADVENTURE OF LOMAX	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
ANDRETTI RACING	199 F
AREA 51	199 F
ASSAULT RIGS	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A IV EVOLUTION	199 F
ALONE IN THE DARK	99 F
ASSAULT RIGS	99 F
BURNING ROAD	149 F
BATMAN FOREVER	199 F
BLOODY ROAR	249 F
BREAK POINT	149 F
BUST AND MOVE 2	149 F
BUBSY 3D	249 F
COMMAND AND CONQUER	149 F

Playstation

COLONY WARS	249 F
CYBERSLEED	99 F
CASPER	199 F
CHEESY	149 F
CONTRA	199 F
COOLBOARDER	149 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CRUSADER NO REMORSE	199 F
CHRONICLE OF THE SWORD	199 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
DAVIS CUP	199 F
DESCENT	99 F
DIE HARD TRILOGY	129 F
DARK FORCES STAR WARS	199 F
DARK STALKERS	199 F
DEFCON 5	99 F
DISCWORLD	99 F
DISRUPTOR	199 F
DOOM	149 F
DRAGON HEART	199 F
CASTLEVANIA	249 F
EXHUMED	199 F
EXPLOSIVE RACING	249 F
EPIDEMIC	149 F
EXCALIBUR	199 F
EXTREME PINBALL	149 F
FIFA SOCCER 96	69 F
FADE TO BLACK	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
FIFA SOCCER 98	249 F
FORMULA ONE 97	249 F
FINAL FANTASY VII	249 F
FIRE STORM	99 F
FIRE AND KLAW	149 F
FIGHTING FORCE	249 F
FINAL DOOM	199 F
GEX	149 F
G POLICE	249 F
GOAL STORM	99 F
GUNSHIP	149 F
HERCULE	249 F
HI-OCTANE	69 F
HEXEN	199 F
INDEPENDANCE DAY	199 F
IRON AND BLOOD	149 F
ISS PRO	199 F
IN THE ZONE	99 F
JET RIDER	149 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
JONAH LOMU RUGBY	199 F
JURASSIC PARK 2	199 F
JUMPING FLASH	99 F
JUMPING FLASH 2	199 F
KILEAK THE BLOOD	99 F
KING' S FIELD 2	149 F
L' ODYSSEE D' ABE	249 F
LOADED	99 F
RE-LOADED	199 F
LEGACY OF KAIN	99 F
LONE SOLDIER	99 F
LOST VICKING 2	249 F
MAGIC CARPET	99 F
MICKEY WILD ADVENTURE	149 F
MICROMACHINES V3	129 F
MORTAL KOMBAT 3	99 F
MOTOR TOON 2	199 F
MDK	199 F
MOTORACER	249 F
NBA LIVE 97	149 F
NEED FOR SPEED 2	199 F
NBA JAM T.E	99 F
NOVA STORM	99 F
NHL FACE OFF	99 F
OVERBLOOD	149 F
ONSIDE SOCCER	199 F
ODDWORLD	249 F
PARAPPA THE RAPPER	199 F
PANDEMONIUM 2	249 F
POWER SERVE	149 F
PRIMAL RAGE	149 F
PETE SAMPRAS	199 F
RALLY CROSS	199 F
RIOD	149 F
RAPID RACER	199 F
FORMULA ONE	99 F
RETURN FIRE	149 F
RESIDENT EVIL	199 F
RAGING SKIES	199 F
2XTREME GAMES	199 F
SHELL SHOCK	99 F
SPACE HULK	149 F
STAR GLADIATOR	149 F
SENNA KART DUEL	199 F
SUIKODEN	149 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	149 F
STREET FIGHTER EX	249 F
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	149 F
STAR FIGHTER 3000	149 F
SAMOURAI SHODOWN	199 F
SPACE JAM	149 F
SPACE HULK	149 F
SPIDER	149 F
THE D	99 F
TOSHINDEN 2	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOMB RAIDER 2	249 F
TOCA TOURING CAR	249 F
VANDAL HEARTS	149 F
WING OVER	199 F
WARHAMMER	149 F
WARCRAFT 2	249 F
WING COMMANDER 4	149 F
V RALLY	249 F

Pour d' autres titres, nous consulter

Bloody Roar

Circuit Breakers

MicroMachines

Need for Speed 3

R.R. Revolution

Gex 3D

TEKKEN 3

Megadrive

CONS. MEGADRIVE 179 F					
JOYPAD D' ORIGINE	39 F	TAZ MANIA	69 F	NBA LIVE 95	99 F
SONIC	39 F	RISE OF THE ROBOT	99 F	SPIROU	149 F
SPACE HARRIER 2	69 F	TERMINATOR 2	99 F	SONIC & KNUCLES	149 F
HANG ON	69 F	SONIC 2	99 F	MR NUTZ	149 F
COOL SPOT	69 F	ECCOTHEDOLPHIN2	99 F	LE ROI LION	149 F
JAMES POND 2	69 F	SHAQ FU	99 F	URBAN STRIKE	149 F
FIFA SOCCER	69 F	ETERNALCHAMPION	99 F	LAND STALKER	149 F
NBA JAM	69 F	FLASHBACK	99 F	VIRTUA RACING	199 F

Super Nintendo

CONS. SUPER NIN	199 F				
JOYPAD D'ORIGINE	59F	COOL SPOT	99 F	MRNUTZ	149 F
STARWING	59 F	ADDAMS FAMILY	99 F	EARTHWORMJIM2	149 F
STREET FIGHTER2	59 F	NBA JAM	99 F	ZELDA	99 F
BLAZING SKIES	99 F	TINY TOON	99 F	FLASHBACK	149 F
JURASSIC PARK	99 F	PUNCHOUT	99 F	LESSCHITROUMPFS	149 F
MORTAL KOMBAT	99 F	AXELAY	149 F	LEROILION	149 F
STARWARS	99 F	MORTALKOMBAT2	149 F	ILLUSIONOFTIME	149 F
PILOT WINGS	99 F	SIMCITY	149 F	SECRETOFMANA	199 F
ROAD RUNNER	99 F	FZERO	149 F	DONKEYKONG3	299 F

Game Gear

GAME GEAR + COLUMNS 299 F			
SONIC	69 F	ECCO LE DOFFIN 2	99 F
SHINOBI	69 F	AXE BATTLER	99 F
PUTT AND PUTTER	69 F	TERMINATOR	99 F
DEVILISH	69 F	PUTT AND PUTTER	99 F

Game Boy

GAME BOY POCKET NF	349 F		
GAME BOY + TETRIS	179 F		
MARIO LAND	69 F	MARIO LAND 2	99 F
GREMLINS 2	69 F	CASTLEVANIA 2	99 F
ROBOCOP	69 F	KIRBY DREAM LAND	99 F
		MEGAMAN 2	99 F

Les prix peuvent
* Off

JUSSIEU CO
15 Rue des Ecole
M° Jussieu / Car
Tel: 01 46 3

RIVO
32 Rue de Rivoli
M° St Paul / Ho
Tel: 01 42 7

REPUPL
13 Bd Voltaire 7
M° République /
Tel: 01 43 5

NANT
" RAYON MA
10 Rue des Halles
Tel: 02 40 4

NANT
9 Rue J.Jacques
44000 Na
Tel: 02 40 4

Le spécialiste d
http://www.dualnet.c

36 15 STOC
Nouveau S
sur Mini
Catalogue
Nouvea

matériel aux meilleurs prix, Les conseils, Un service réparation rapide.

STOCK GAMES

POUR TOUT ACHAT DE 2 JEUX, STOCK GAMES VOUS OFFRE UN DINOBIMBO*

* d' une valeur de 99 Francs, offre valable jusqu' au 28 avril 98

Revendeurs, contactez-nous

Vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser un projet d' ouverture prochaine ?

STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES .

STOCK GAMES , C' EST :

- 28 MAGASINS EN FRANCE -
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE DEPUIS 5 ANS -
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO -
- CENTRALE D' ACHATS PUISSANTE -

Pour plus d' information,

contacter Sébastien au 01 44 07 04 61

STOCK GAMES NOUVEAU CANNES

64 Boulevard Carnot
06400 Cannes
Tel : 04 93 380 900

Nintendo 64

LE PACK NINTENDO : 1790 F
Console Nintendo 64
+ Mario Kart 64 ou Diddy kong
+ 4 Joypads

NINTENDO 64 Neufs

JOYPAD D' ORIGINE	169 F
MEMORY CARD N64 256K	79 F
VIBREUR + MEMO 256K	149 F
ACTION REPLAY N64	369 F
MARIO 64	369 F
WAVE RACE 64	369 F
MARIO KART 64	369 F
DIDDY KONG RACING	369 F
YOSHI'S STORY	399 F
GOLDEN EYE	449 F
PILOTWINGS	449 F
DOOM 64	449 F
I.S.S 64	479 F
TETRIS SPHERE	479 F
EXTREME G	479 F
MISCHIEF MAKERS	449 F
CHAMELEON TWIST	449 F
NAGANO WINTER GAMES	479 F
FIFA 98	479 F

NINTENDO 64 Occasions

CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64	899 F
FIFA 64	199 F
MARIO 64	249 F
BLAST CORP	269 F
WARGODS	269 F
MARIO KART 64	269 F
PILOTWINGS	299 F
WAVE RACER	299 F
SHADOW OF THE EMPIRE	299 F
TUROK	299 F
HEXEN	299 F
DOOM	349 F
F1 POLE POSITION	349 F
BOMBERMAN 64	349 F
LYLATWARS + VIBREUR	349 F
MISCHIEF	349 F

NINTENDO64

Saturn

SATURN Neufs

SLEEP SLOPE SLIDER	349 F
WINTER HEAT	349 F
QUAKE	349 F
NBA ACTION 98	349 F
JOYPAD SATURN	69 F
CABLE PERITEL	129 F
F. FURY REAL BOUT (Jap)	199 F

SATURN Occaz

SATURN + Daytona	399 F
SATURN JAP + 1 jeu	549 F

CARTE MPEG	399 F
ADAPTATEUR JEU JAPIUS	79 F
ATHLETE KINGS	199 F
COMMAND CONQUIER	149 F
DIE HARD ARCADE	149 F
DRAGON BALL Z 2	149 F
DRAGON FORCE	249 F
DOOM	149 F
FIGHTERS MEGAMIX	149 F
FIFA 97	99 F
MAGIC CARPET	99 F
MYST	149 F
MASS DESTRUCTION	199 F
MANX TT	199 F
OLYMPIC SOCCER	149 F
PANDEMONIUM	149 F
PANZER DRAGON 2	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	199 F
SEGA RALLY	99 F
SONIC JAM	149 F
SIM CITY 2000	199 F
SKY TARGET	199 F
TOMB RAIDER	149 F
SEGA TOURING CAR	249 F
TORICO	149 F
ULTIMATE MK 3	149 F
VIRTUA FIGHTER 2	99 F
VIRTUAL ON	99 F
WORLD WILDE SOCCER 97	99 F
WORLD WILDE SOCCER 98	99 F
WARCRAFT 2	249 F

Pour d' autre titres en version Fr, US, ou Jap, nous tel.

SEGA SATURN

Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans préavis. Photos non contractuelles - Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
* Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs, non cumulable avec carte de fidélité. Nos jeux d' occasions sont testés et garantis 6 mois.

JUSSIEU CONSOLES
15 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

JUSSIEU CD ROM
" PC CD ROM - NEO GEO - NEC "
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 43 25 61 24

VPC
3 Rue d' Arras
75005 Paris
Tel: 01 46 33 07 83

RIVOLI
32 Rue de Rivoli 75004 Paris
M° St Paul / Hotel de Ville
Tel: 01 42 74 43 22

REPUPLIQUE
13 Bd Voltaire 75011 Paris
M° République / Oberkampf
Tel: 01 43 55 76 45

NANTES
" RAYON MANGA "
10 Rue des Halles 44000 Nantes
Tel: 02 40 48 53 12

NANTES
9 Rue J.Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tel: 02 40 48 13 14

CLAMART
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7jours/7
Tel: 01 40 95 00 86

CARHAIX
5 Rue du Gnl Lambert
29270 Carhaix
Tel: 02 98 93 74 64

GARE DU NORD
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° Poissonnière / Gare du Nord
Tel: 01 44 63 02 49

LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800
Puteaux M° RER La Défense
Tel: 01 49 06 96 08

MONTBELIARD
7 Rue des Fèbvres
25200 Montbeliard
Tel: 03 81 91 82 77

IVRY
2 Place de l' Eglise 94200
Ivy-S-Seine M° Mairie d'Ivry
Tel: 01 46 58 72 73

BEAUVAIS
Centre Commercial Franc Marché
(Près du DARTY)
60000 Beauvais
Tel: 03 44 11 48 10

MARSEILLE
207 rue de Rome 13006 Marseille
M° Castellane
Tel: 04 91 48 27 48

MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première
75014 Paris M° Raspail
Tel: 01 43 35 32 10

ANTONY
29 Av de la Division Leclerc - N 20
92160 Antony RER B ouvert 7jours/7
Tel: 01 46 740 300

METZ
80 en Fournirue
5700 Metz
Tel: 03 87 37 37 47

CLICHY
62 Rue de Neuilly
92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
Tel: 01 47 56 08 64

ENGHIEN
52 Rue du Gnl De Gaulle
95880 Enghien les Bains
Tel: 01 39 64 36 52

28 MAGASINS OUVERTS DE 10H30 A 19H00 DU LUNDI AU SAMEDI

GRENOBLE
13 Rue de la Poste Passage des Dauphins
38000 Grenoble
Tel: 04 76 86 12 56

SAINT GERMAIN
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye
Tel: 01 30 61 74 60

VERSAILLES
Ctr Com Les Manéges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
Tel: 01 39 53 30 30

LE HAVRE
68 Bis Rue Paul Doumer
76600 Le Havre
Tel: 02 35 21 40 47

MONTPELLIER
51 Rue Grand Jean Moulin
34 000 Montpellier
Tel: 04 67 91 37 91

REIMS
29 Rue Chanzy
51100 Reims
Tel: 03 26 47 77 78

CANNES
64 Boulevard Carnot
06400 Cannes
Tel: 04 93 380 900

NICE
21 Boulevard Raimbaldi
06000 Nice
Tel: 04 93 13 00 10

DES MAGASINS A VOTRE SERVICE

STOCK GAMES
Le spécialiste du jeu vidéo
http:/www.dualnet.com/stockgames

36 15 STOCKGAMES
Nouveau Serveur sur Minitel !!!
Catalogue de jeux, Nouveautés,

BON DE COMMANDE *a retourner à :* STOCK GAMES VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

JEUX	CONSOLE	PRIX
OU :		

MERCI D' INDIQUER UN JEU DE REMPLACEMENT SI RUPTURE DE STOCK

Participation au frais de port *	30 F

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
TEL : _____ Signature :

JE JOINS AVEC MA COMMANDE
O CHEQUE BANCAIRE O MANDAT LETTRE
O CB N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

*Frais de port : jeux 30 f - console : 50 f Contre-Remboursement : rajouter 40 f
Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h/48h

TIPS

PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 2 (US)

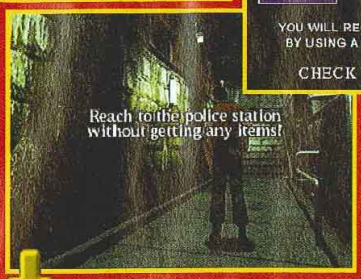
La suite tant attendue du premier jeu d'épouvante de la Playstation est enfin là. Les astuces qui suivent sont réservées à la version américaine. Logiquement, elles devraient fonctionner avec la version officielle. Un nouveau scénario, des nouvelles tenues, des nouvelles armes, etc. Incroyable !

POUR TERMINER LE JEU EN ÉTANT CLASSÉ AU TOP (RANK A)

Pour cela, il faut terminer le jeu en utilisant les moins grosses armes, en sauvegardant le moins possible et dans un temps restreint (2 h 30 au maximum).

Voilà ce qu'il faut voir pour terminer le jeu classé A. Ne tenez pas compte du temps sur la photo, j'ai triché pour l'obtenir...

Vous aurez droit à une arme supplémentaire.

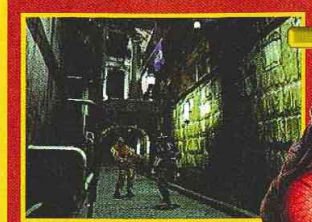


Si vous terminez le premier scénario en A, puis le deuxième en A, vous aurez droit à trois armes bonus (une mitraillette, une Gatling et un lance-roquettes) plus les nouvelles tenues qui se trouvent dans la Dark Room et le Colt SAA pour Claire.

POUR OBTENIR LA CLÉ QUI DONNE ACCÈS AUX NOUVELLES TENUES

Il faut terminer les deux scénarios avec un bon Ranking. Lorsque vous recommencez le premier scénario, il faut que vous arriviez devant le commissariat en bas des marches sans prendre aucun objet, donc en évitant les monstres et en ayant les meilleures capacités physiques. Vous rencontrerez alors un zombie super résistant ex-membre des STARS.

Mettez-lui suffisamment de balles pour qu'il s'écoule.

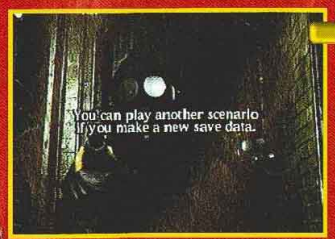


Approchez-vous de lui.

Laissez-le vous mordre la jambe puis éclatez-lui la tête avec le pied ! À vous la clé.

POUR JOUER AVEC HUNK

Il faut terminer le deuxième scénario en A.

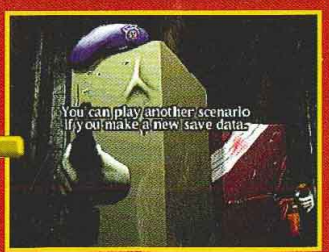


Vous accéderez alors au scénario orienté action du quatrième survivant.

POUR JOUER AVEC TOFU

Il faut terminer les deux scénarios trois fois en Ranking A.

Exemple :
Leon A, Claire B,
Leon A, Claire B,
Leon A, Claire B.



To-Fu signifie fromage de soja, il change de couleur en perdant des points de vie.

Salut à tous ! C'est reparti pour une nouvelle fournée de tips bien chauds ! Avec quatre très gros titres mis à nu ce mois-ci. Jugez du peu : Fifa 98 et Wayne Gretzky's Hockey sur N64 plus Resident Evil 2 sans oublier Pandemonium 2 pour la Playstation.
J'ai reçu avec un plaisir certain vos nombreux mails. Je vous rappelle à l'occasion que je ne dévoile mes astuces que durant la Hot-Line du mercredi après-midi. Donc, inutile d'encombrer ma boîte aux lettres d'appels au secours. Par contre, je suis toujours à votre disposition pour des sites Internet de tips, d'Action Replay ou de techno. C'est un peu creux ces derniers mois. Espérons que ça ne va pas durer.
À bientôt.

mswitchy@homtail.com

NINTENDO 64

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY (PAL)

Alors que la version 98, qui elle aussi contient pas mal d'astuces, est disponible, je vous dévoile celles de l'ancien épisode. On pourra jouer les équipes cachées, changer les paramètres des joueurs, avoir un mode Debug, échanger des joueurs, etc.

POUR AVOIR DES ÉQUIPES SUPPLÉMENTAIRES

Dans l'écran des options, maintenez L et appuyez sur C-Droite, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Gauche. Un 1 devrait apparaître dans la ligne de zéros du bas de l'écran.

C'est dans les Options que s'effectue l'astuce.

Si c'est réussi, un 1 apparaît à la place du dixième zéro.

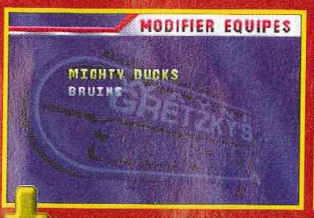
L'équipe Williams est désormais disponible.

POUR ÉCHANGER DES JOUEURS

Toujours au même endroit, maintenez L et tapez C-Bas, C-Bas, C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Bas, C-Droite, C-Droite, C-Bas. Retournez au menu principal et choisissez Records pour entrer dans l'écran des Stats. Sur cet écran, faites dix fois C-Haut. Vous pourrez ensuite négocier les joueurs de toutes les équipes.

La première partie du tip s'effectue sur cet écran.

Ensuite, direction les Stats.



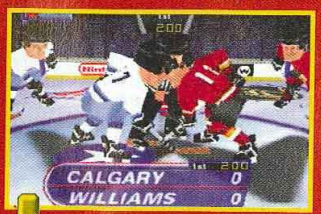
Choisissez les équipes.

Et faites vos courses !

POUR AVOIR UN MODE DEBUG

Dans l'écran des Options, faites C-Bas + R, C-Gauche + R.
Puis avec C-Bas + R, vous changez la taille de la tête des joueurs, C-Gauche + R la taille du corps, et avec C-Haut + R la voix du commentateur.

Voilà ce que vous devriez voir si c'est réussi.



Et voilà le résultat !

POUR VOIR LES SPONSORS

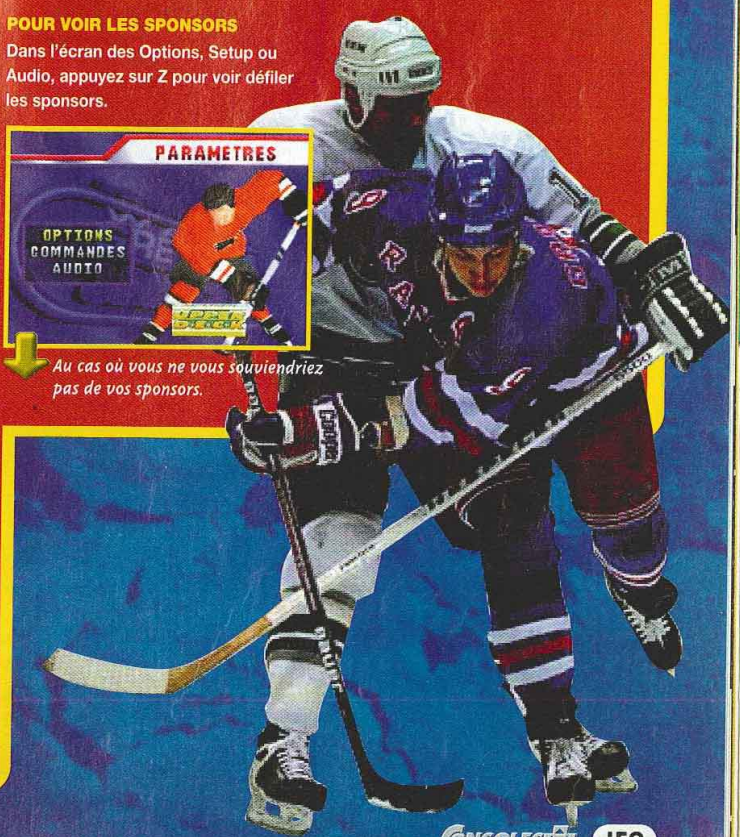
Dans l'écran des Options, Setup ou Audio, appuyez sur Z pour voir défiler les sponsors.

Au cas où vous ne vous souviendriez pas de vos sponsors.

POUR QU'IL Y AIT DES BASTONS TOUT LE TEMPS

Toujours au même endroit, maintenez L et appuyez sur C-Droite, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Bas, C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche.

Vous vous battrez toutes les cinq à vingt secondes pendant le match !



PLAYSTATION

PANDEMONIUM 2 (PAL)

Comme pour le premier épisode, il existe des mots de passe magiques qui permettent tout un tas de tricheries. Etre invincible, garder son arme, accéder à tous les niveaux, avoir beaucoup de vies, etc.
Si le mot de passe est tapé correctement, une inscription confirme sa validité. Have fun !

POUR ACCÉDER À TOUS LES NIVEAUX
Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : GETACCES.

Tous les niveaux sont à vous, c'est parti pour la balade.

POUR ACCÉDER AU BONUS STAGE
Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : SKATBORD.

Le bonus stage de folie directement accessible de la balle atomique....

POUR AVOIR TOUS LES CŒURS
Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : HORMONES.

Avec tous ces cœurs, vous n'aurez pas d'excuse si vous perdez !

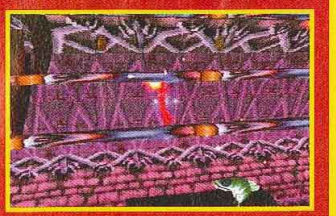
POUR AVOIR TRENTE ET UNE VIES
Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : IMMORTAL.

Trente et une vies pour vous avec ce mot de passe.

POUR AVOIR SON ARME TOUT LE TEMPS
Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : MAKMYDAY.

Un code bien pratique puisque normalement l'arme n'est pas sauvegardée après la perte d'une vie.

POUR ÊTRE IMMORTEL
Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : NEVERDIE.



Les boss ne seront plus très résistants avec un code pareil.

POUR AVOIR UN MODE MUTANT
Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : GENETICS.

Etonnant, non ?

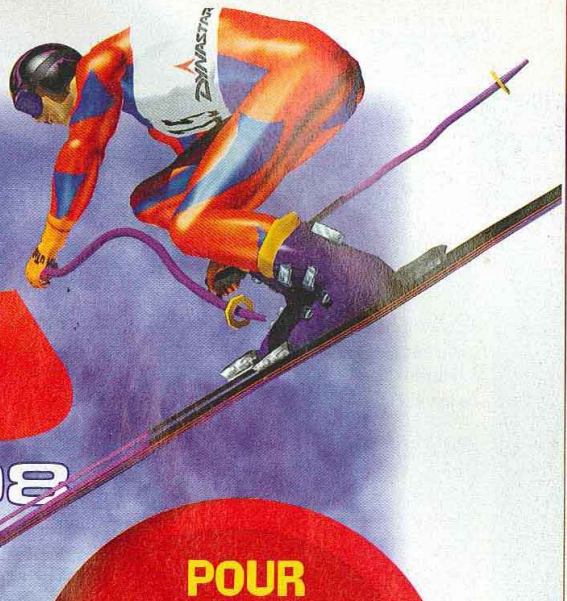
POUR AVOIR DES ENNEMIS INVINCIBLES
Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : JUSTKIDN

Pour les graves de la mort qui trouvent le jeu trop facile...

CONCOURS

SR2

SNOW RACER 98



POUR PARTICIPER
Jouez en direct par téléphone au
08.36.68.11.41*
jusqu'au
23 avril 1998

A GAGNER

1er prix : 1 surf Nidecker/Snow Racer 98 et 1 jeu Dynasty Warriors

2e prix : 1 paire de skis Dynastar et 1 jeu Dynasty Warriors

3e au 10e prix : 1 jeu Felony et 1 bonnet Snow Racer 98

11e au 20e prix : 1 jeu Jersey Devil et 1 bonnet Snow Racer 98

21e au 60e prix : 1 bonnet Snow Racer 98

* 08.36.68 : 2.23 FTTC / min

EXTRAIT DU REGLEMENT : Infogrames France et Consoles + organisent un concours du 25/03/98 au 23/04/98 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté d'un surf Nidecker/Snow Racer, d'une paire de skis Dynastar, de 2 jeux Dynasty Warriors sur Playstation, 8 jeux Felony sur Playstation, 8 jeux Jersey Devil sur Playstation et 58 bonnets Snow Racer. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41. Les gagnants seront déterminés d'après les 60 meilleurs scores. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Snow Racer, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

CONSOLES + | PlayStation | ocean | DYNASTAR SKIS | NIDECKER SNOWBOARDS | More cool stuff on www.snowracer.com

et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. /©1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA /©1998 PAM Development

NINTENDO 64

FIFA : ROAD TO WORLD CUP'98

Apparemment, ce jeu remporte un franc succès, et vous êtes nombreux à me demander des tips. Je les ai enfin. On va pouvoir mettre des murs invisibles autour du terrain, jouer avec des "Ghost Players", avoir un mode Crayon à papier, etc.

POUR RENVERSER L'ÉCRAN

Allez dans l'écran Customize Squad, puis dans le Player Edit, sélectionnez l'Australie et changez le nom d'un des joueurs : NWODEDISPU, puis ressortez pour commencer un match.

Le code s'entre sur cet écran.

Vous vous rendrez bien vite compte de la validité du tip.

POUR AVOIR LE MODE HOT POTATO

Dans le menu Player Edit, choisissez Ireland (zone 4) et inscrivez comme nom de joueur : SPUD. Ce mode vous obligera à faire des passes, sinon vous tomberez.

Spud, c'est le nom d'un des personnages de Trains-potting.

Obligé de jouer collectif désormais.

POUR AVOIR DES MURS INVISIBLES

Allez dans le Player Edit, sélectionnez Wales (zone 4) comme équipe puis entrez : WARREN comme nom de joueur.

WARREN vous permet de jouer avec des murs invisibles.

Plus de touches désormais !

POUR ACCÉDER À LA WORLD CUP ROUND 2

Entrez dans le Player Edit, prenez le Japan (zone 3) comme équipe et inscrivez : YUJI comme nom de joueur.

Si c'est réussi, le joueur saute sur place.

Le dernier tour directement accessible. Top, non ?

POUR AVOIR DES "GHOST PLAYERS"

Entrez dans le Player Edit et choisissez la Slovakia (zone 4) comme équipe puis entrez : LASKO comme nom de joueur.

Lasko, un mot magique pour des joueurs para-normaux.

Et voilà le résultat, ça fait presque peur, bouh !

POUR AVOIR DES JOUEURS INVISIBLES

Choisissez l'Angleterre comme pays, et SheffieldW et inscrivez : WAYNE.

Toujours inscrire le mot magique en capitales.

Où sont les joueurs, au paradis ou en enfer ?

POUR AVOIR UN MODE NOIR ET BLANC

Choisissez Canada (Zone 5), et entrez MARC comme nom de joueur.

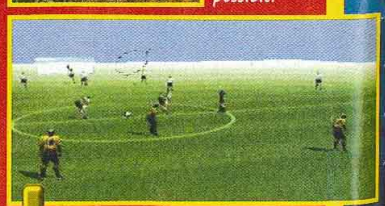
Ceux qui s'appellent Marc l'auront sûrement découvert avant moi.

Sympa, mais peu jouable et douloureux pour les yeux à la longue.

POUR JOUER SANS LE STADE

Toujours au même endroit, choisissez une équipe au hasard et entrez "CATCH22" comme nom de joueur.

Remplacer le stade par un fond bleu, c'est possible.



La preuve !

POUR JOUER AVEC DES NAINS

Dans le Player Edit, choisissez Vancouver (USA) et entrez : KERRY.

Kerry, Kerry... le mot de passe des tout-petits.

Le tir au but sera remplacé par le lancer de nains.

POUR AVOIR LES PLAYER POINTS INFINIS

Allez dans Player Edit, choisissez les USA puis l'équipe de Vancouver, et inscrivez : DAVE comme nom de joueur.

SCORE GAMES MULTIMEDIA

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (Mº Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (Mº V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (Mº Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE - Mº Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICÊTRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

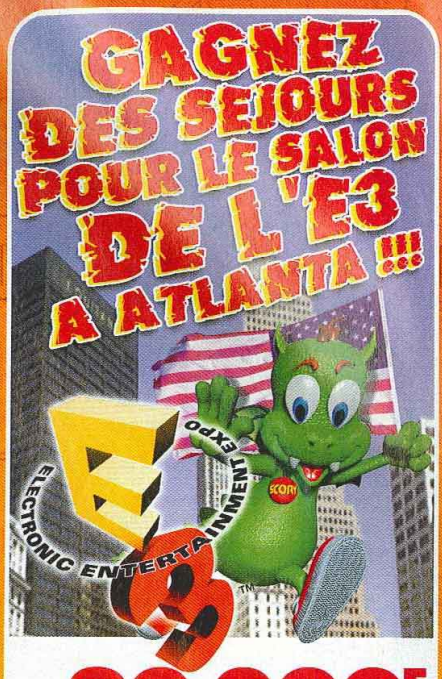
LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN



ET **20 000F**
EN BONS D'ACHAT
EN PARTICIPANT AU GRAND CONCOURS ORGANISE PAR
SCORE-GAMES

BULLETIN DE PARTICIPATION DISPONIBLES DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES.

EXTRAIT DU REGLEMENT : CONCOURS DU 01/04/98 AU 30/04/98, PARTICIPATION SANS OBLIGATION D'ACHAT. DEUX VOYAGES D'UNE VALEUR DE 11000F AINSI QUE 20000F EN BONS D'ACHAT SERONT DISTRIBUÉS APRÈS TIRAGE AU SORT. REGLEMENT DISPONIBLE DANS NOS MAGASINS ET DEPOSE AUPRES DE : ETUDE ALVEQUE, 28, Bd SEBASTOPOL, 75004 PARIS.

Illustrations non contractuelles. Prix sous réserve d'erreur typographique.

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHAT ! !

2.23F mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H	1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F			.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H	1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F			.....F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

RC B 385215603 CONSOLE + AVRIL 98

PLAYSTATION

Codes Action Replay
RESIDENT EVIL 2 (US)

L'Action Replay, certains s'en souviennent, est apparue à l'époque de la Super Nintendo. Le premier modèle dédié à la Playstation ne proposait qu'un panel de sauvegardes truquées. Désormais, l'Action Replay Playstation s'insère à l'arrière de la console. Elle permet de stocker un nombre important de codes, et aussi de chercher ses codes soi-même si l'on possède un PC et un câble "PC-Link Data".

- Le principe est simple, la petite cartouche permet de bloquer certains paramètres du jeu et de vous donner ainsi l'invincibilité, le choix du niveau, des cinématiques... Bref, beaucoup de choses deviennent accessibles.
- Les Action Replay sous forme de cartouche-mémoire pour la Playstation existent encore. Choisissez plutôt celle qui permet le stockage de codes.
- Enfin, sachez qu'on ne peut pas chercher de codes soi-même sur l'Action Replay Nintendo 64, mais que j'en donnerai bientôt dans Consoles +.
- L'Action Replay (sur la photo à droite) appelée GameShark aux Etats-Unis existe pour presque tous les modèles de consoles disponibles.
- Datel propose des cartes-mémoires boostées (120, 240 blocs pour la Playstation) dont nous gardons tous un mauvais souvenir.

Claire

ÉNERGIE INFINIE
800c7c42 00c8
TOUJOURS EN "FINE"
800C7D04 0000
MUNITIONS INFINIES POUR LES ARMES PORTÉES
30064CE9 0000
SAC À DOS
800CC7B4 0001
ZÉRO SAUVEGARDE
800CC5B8 0000
OBJETS INFINIS DANS LE COFFRE
Note : il y a 63 positions dans le coffre. Chaque changement de position augmente de quatre le huitième chiffre du code que ce soit pour le coffre ou le sac. Exemple :
première position : 800CC95C ????
deuxième position : 800CC960 ????
OBJETS INFINIS DANS LE SAC
800CC930 ????
TIR SUPER RAPIDE POUR TOUTES LES ARMES
D00C6234 0048
800C7C38 000B
TERMINER EN APPUYANT SUR L2 (CODE JOKER)
D00C6234 0001
8000E3A44AC8
ACCÈS RAPIDE AU COFFRE (L2 + ROND)
D00C6234 0021
800CDA48 0001

Codes Joker

Note : ces codes vous permettent de mettre un code en action seulement quand vous le désirez en appuyant sur une, deux , trois touches, voire plus. Chaque jeu possède un code Joker.

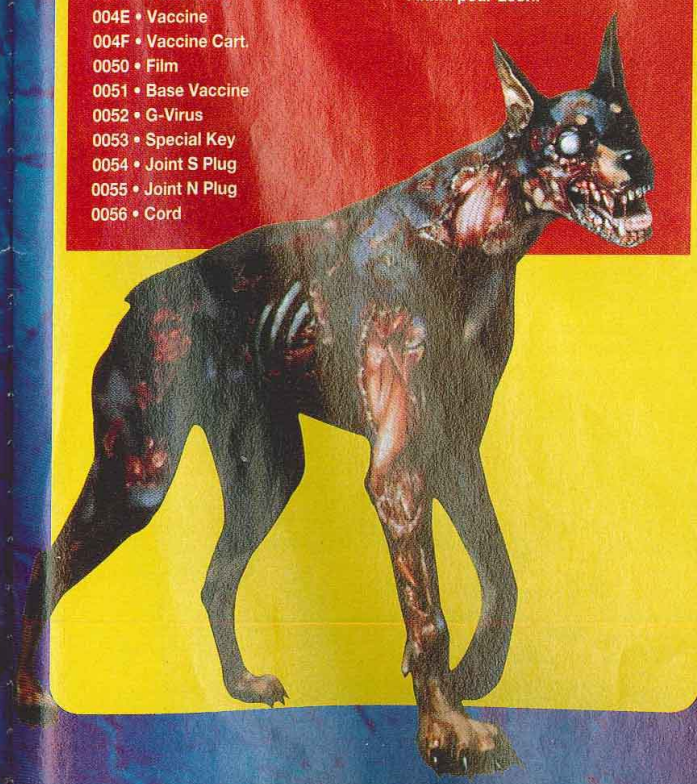
Leon

ENERGIE INFINIE
800C7E7A 00C8
TOUJOURS EN "FINE"
800C7F3C 0000
MUNITIONS INFINIES POUR LES ARMES QUE VOUS PORTEZ
30064D21 0000
SAC À DOS
800CC9EC 0001
ACCÈS RAPIDE AU COFFRE (L2 + ROND)
D00C646C 0021
800CDC80 0001
TERMINER EN APPUYANT SUR L2
D00C646C 0001
8000E3A4 4AC8
ZÉRO SAUVEGARDE
800CC7F0 0000
OBJETS INFINIS DANS LE COFFRE
Note : chaque position du coffre ou du sac augmente le huitième chiffre du code de quatre. Il y a 63 positions. Exemple :
première position : 800CCB94 ????
deuxième position : 800CCB98 ????
OBJETS INFINIS DANS LE SAC
Première position : 800CCB68 ????
Deuxième position : 800CCB6C ????

LISTE DES OBJETS À ACCOMPAGNER AVEC LE CODE DU COFFRE OU DU SAC
0101 • Knife • Hunk, Tofu, Leon, Claire
6302 • Handgun • Hunk, Tofu, Leon
6303 • Handgun Different • Ada, Hunk, Claire
6304 • Custom Handgun • Hunk, Leon
6305 • Magnum • Hunk, Leon
6306 • Custom Magnum • Hunk, Leon
6307 • Shotgun • Hunk, Leon
6308 • Custom Shotgun • Hunk, Leon
6309 • Grenade Launcher • Claire
630A • Grenade Launcher (Flame Rounds) • Claire
630B • Grenade Launcher (Acid Rounds) • Claire
630C • Bowgun • Claire
630D • Colt S.A.A. • Claire, Leon
630E • Spark Shot • Claire
630F • Sub Machine Gun • Leon
6310 • Flamethrower • Leon
6311 • Rocket Launcher • Claire, Leon
6312 • Gatling Gun • Claire, Leon
6313 • Machine Gun
6314 • Handgun Bullets
6315 • Shotgun Shells
6316 • Magnum Bullets
6317 • Fuel
6318 • Grenade Rounds
6319 • Flame Rounds
631A • Acid Rounds
631B • Machine Gun Bullets
631C • S. Shot Bullets
631D • Bow Gun Bolts
631E • Ink Ribbon
001F • Small Key
0020 • Hand Gun Parts
0021 • Magnum Parts
0022 • Shotgun Parts
6323 • First Aid Spray

0024 • Chemical FR-W09
0025 • Chemical AC-W24
0026 • Green Herb
0027 • Red Herb
0028 • Blue Herb
0029 • Mixed Herb (Green)
002A • Mixed Herb (Red&Green)
002B • Mixed Herb (Blue&Green)
002C • Lighter
0030 • Lock Pick
0031 • Picture
0032 • Valve Handle
0033 • Red Jewel
0034 • Red Card Key
0035 • Blue Card Key
0036 • Serpent Stone
0037 • Jaguar Stone
0038 • Blue Stone
0039 • Eagle Stone
003B • Bishop Plug
003C • Rook Plug
003D • Knight Plug
003E • King Plug
003F • W. Box Key
0040 • Detonator
0041 • Plastic Bomb
0042 • Bomb&Detonator
0043 • Crank
0044 • Film
0045 • Unicorn Medal
0048 • Eagle Medal
0049 • Wolf Medal
004A • G. Cogwheel
004B • Manhole Opener
004C • Main Fuse
004D • Fuse Case
004E • Vaccine
004F • Vaccine Cart.
0050 • Film
0051 • Base Vaccine
0052 • G-Virus
0053 • Special Key
0054 • Joint S Plug
0055 • Joint N Plug
0056 • Cord
0057 • Film
0058 • Cabin Key
0059 • Precinct Key (blue)
005A • Precinct Key (red)
005B • Precinct Key (green)
005D • C. Panel Key (red)
005E •C. Panel Key (yellow)
005F • P. Room Key
0060 • MO Disk
0061 • Lab Card Key
0062 • Master Key
0063 • Platform Key • Film D
007C • Vaccine Synthesis
007D • Spade Key
0083 • Diamond Key
0084 • Desk Key
0085 • Heart Key
0086 • Club Key
0087 • Virgin Heart
0088 • Square Crank
0089 • Down Key
008A •Up Key
008B • Locker Key

Note : en utilisant le code pour le menu des objets (le sac ou le coffre), si vous mettez FF avant les deux derniers chiffres du code, l'objet sera utilisable à l'infini. Exemple :
800CCB68 FF13
vous donne la Gatling Gun en première position dans le sac (Inventory) avec les munitions à l'infini pour Leon.



Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

3615 * 2,23 F la mn
Consol plus

ENFIN UN SERVEUR MINITEL DE VPC
QUI NE RESSEMBLE PAS A UN
SIMULATEUR DE VOL.

FRAIS DE PORT GRATOS *
* Pour tout achat supérieur à 100 Francs
RACHAT CASH DE JEUX D'OCCASE
PAIEMENT EN 48 HEURES
* à compter de la date de reception

PLAYSTATION

ONE	329 F
AYRTON SENNA 2	329 F
NEWMAN HAAS	349 F
DIABLO	349 F
SNOW RACER 98	349 F
GEX 3D	349 F
PITFALL 3D	349 F
DEATH TRAP DUNGEON	369 F
TEKKEN 3 (JAP)	549 F
TEKKEN 3 (JAP + PAD VIBRANT)	779 F
SERIE PLATINIUM A	149 F
• TEKKEN 2	

ça plane !

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES TOPS

BANJO WAZOOIE	449 F
SNOW RACER 98	469 F
QUAKE 64	469 F

ON RACHETE CASH
PAIEMENT EN 48 H
3615 Consolplus
FRAIS DE PORT GRATOS*
LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINITEL,
DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/7

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 04/ 98

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES
AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
9 Rue Lépante - 06000 NICE ET 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER
Tél. 04 92 02 06 04 - FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

3D : les bouch

Alors que l'AOU battait son plein à Tokyo et offrait une floppée de nouveautés, nous avons vu arriver en France deux nouveaux jeux de combat 3D, œuvres des frères ennemis de la baston 2D : SNK et Capcom. L'un et l'autre font leurs débuts dans la 3D, un combat de titans s'engage...

RIVAL SCHOOL - UNITED BY FAYE

Appelé Shiritsu Justice Gakuen "Legions of Heroes" dans sa version japonaise, ce nouveau titre 3D de Capcom casse la baraque ! Tel Bloddy Roar, il propose une jouabilité et un fun assimilables dès les premières secondes de jeu. Chronique d'un hit annoncé.

Capcom demeure un de ceux qui militent le plus activement pour l'utilisation de la 2D dans les jeux vidéo. Ce qui explique que le premier jeu 3D marqué du sceau du créateur de Star Gladiator ait été programmé par un studio de développement indépendant, Arika. L'introduction des cartes 3D bas de gamme, dérivées de la Playstation, a permis à beaucoup de sociétés d'entrer véritablement dans la troisième dimension du marché. Capcom n'a eu à effectuer aucune recherche en ce sens... Aujourd'hui, alors que les nouvelles cartes 3D de Capcom devraient être des dérivés de la M2 (un projet de console de Matsushita), les rumeurs font état d'une préférence pour un dérivé arcade de la prochaine Sega (la Katana). En attendant, on reste avec du compatible System 11 et on ne s'en plaindra pas !

Capcom entre dans la danse

Ici, il n'est plus question d'Arika : la Capcom 3D Developpement Team fait son entrée !
Depuis quelque temps, les jeux de baston poursuivent des tendances fortes : Capcom simplifie de plus en plus les commandes (depuis sa série des Street Fighter), rendant les super Combos bien plus accessibles, tandis que SNK à l'inverse cible un public de passionnés. Dans le secteur 3D, il existe aussi deux écoles, représentées par les deux précurseurs de la 3D en arcade : Sega et Namco. La première s'appuie sur le réalisme des commandes/visualisation, alors que la seconde joue sur le fun et la dynamique de la représentation 3D au détriment de la simulation. Rival School appartient à la première tendance, tout en développant un style rapide, accessible et bluffant. Une digne évolution de Tekken, incluant le système du jeu en équipe de la série des VS.

La baston au lycée

L'intelligence de Capcom est d'avoir situé l'action de Rival School dans un cadre inhabituel, loin des tournois d'arts martiaux. Ici, on a affaire à des lycéens, combattant sous les couleurs de leurs écoles respectives, au cœur d'une sombre histoire...
Après avoir choisi son équipe, on s'aperçoit rapidement que le système utilisé par le jeu est celui de Tekken : deux boutons pour les poings et deux pour les pieds. En revanche, les manipulations restent dans la mouvance Capcom et le contrôle, très instinctif, rend les premières parties très amusantes.
D'autre part, le système de partenariat vous permet de sélectionner deux joueurs parmi les trois de votre équipe. Si votre barre de puissance le permet, vous pourrez soit effectuer une super attaque simple, soit appeler votre ami pour vous régénérer ou lancer une Team Attack au corps à corps ou à distance. Dans ces moments-là, la mise en scène, la vitesse et l'exagération des mouvements contribuent beaucoup aux plans dynamiques !
La réalisation de ce nouveau titre Capcom est donc bonne, mais c'est surtout le fun qui s'en dégage qui étonne le plus. Essayez-le !

Les Super Combos s'effectuent toujours avec la combinaison de deux quarts de cercle avant ou arrière + poings ou pied.

L'animation est vraiment très fluide et la jouabilité parfaite.

La jauge de pouvoir peut monter jusqu'à neuf... Ça vous dirait de l'achever avec neuf Super Combos ?

Un peu de rigolade de temps en temps ne fait jamais de mal !

Si vous appuyez sur pied et poing en même temps, vous appellerez votre partenaire à l'aide !

hers à l'arène

SAMURAI SPIRITS 64

Depuis six mois, SNK nous bombardait de photos et de previews mais repoussait à chaque fois la date de sortie de son jeu de combat. Enfin, Samurai Spirits 64 est là !

La série des Samurai Spirits, connu ici sous le nom de Samurai Shodown, a commencé en 1993. Créé par un ancien membre de Capcom qui avait travaillé sur Street Fighter, Samurai Spirits est le premier jeu de combat utilisant les armes blanches. L'univers, les multiples innovations (partenaires, blocages, rage...) et la jouabilité ont permis à cette saga d'accéder rapidement au Panthéon des jeux cultes. Shin Samurai Spirits en 1994, Samurai Spirits Zakuro Musouken en 1995 et Samurai Spirits Amakusa Kourin en 1996 ont été les dignes suites du hit originel, adaptées depuis sur 32 bits. L'année dernière, on avait même vu venir une version jeu de rôles. Mais depuis, on était sans nouvelle d'une probable suite...

Un développement laborieux

SNK crée la surprise et annonce le développement d'une Hyper Neo Geo 64 avec comme premier titre : Samurai Spirits 64 ! SNK a toujours été un spécialiste de la 2D, bataillant sans cesse avec son concurrent direct Capcom. Pourtant, les deux éditeurs poursuivent une politique commune, et clament haut et fort à qui veut l'entendre que le public des jeux de combat 2D existera toujours.
Mais les progrès effectués en terme de jouabilité 3D ont drainé de plus en plus de joueurs dans les salles d'arcade. Capcom a franchi le pas de la 3D le premier avec des cartes d'arcade compatibles Playstation et une équipe de développement externe nommée Arika. SNK ne pouvait en rester là : il s'est donc lancé dans la conception d'une carte d'arcade 64 bits : l'Hyper Neo Geo 64. Il s'agit d'une démarche courageuse puisque SNK a réalisé sa carte et conçu les outils de programmation sans l'aide d'aucun grand constructeur.
Lors de la sortie de la carte, deux jeux furent présentés : Round Trip VR et Samurai 64. Ce dernier est ensuite resté longtemps en test dans les salles d'arcade, car SNK a eu beaucoup de problèmes pour l'adapter en 3D et obtenir une jouabilité correcte, à tel point que celle choisie au début fut abandonnée au profit d'un game-play défini par les multiples béta-testeurs.

Un premier essai transformé ?

Aujourd'hui, la version finale est là... et force est de reconnaître que le jeu a subi de multiples bouleversements. Les combats se déroulent sur un terrain 3D permettant un ring-out avec un plan lointain en 2D. Certaines conditions permettent de changer de lieu (comme un saut ou une barre de vitalité limite).
Au niveau de la puissance de la carte elle-même, on peut à juste titre penser qu'elle est assez peu exploitée du fait de l'inexpérience de SNK dans le domaine de la 3D.
Basé sur un processeur de la série des R4000 (équivalent à celui de la N64), le jeu est en haute-résolution sans effet de brouillard (fog), ni mip-mapping. En revanche, les textures, transparences et couleurs sont assez pauvres, même si elles restent correctes. Au niveau de la jouabilité, certains coups sont restés, d'autres ont changé, et le système conserve les quatre boutons (mais, désormais, le dernier bouton sert à se décaler – à la Tobal 2). On s'habitue assez vite ces nouvelles manipulations et, globalement, la jouabilité est loin d'être mauvaise.

Les fans apprécieront

Petite ombre au tableau, l'animation est un peu lente... Heureusement, les mouvements ne subissent pas les cassures inhérentes à certains systèmes de Motion Capture. Bref, même si Samurai 64 n'apporte pas la claque technologique que l'on attendait, SNK s'en sort plutôt bien et dévoile un game-play qui plaira à la majorité de ses fans.

Un grand merci au centre "La tête dans les nuages", boulevard des Italiens à Paris.

Le game-play n'a rien perdu de son grandiose et on sort les coups spéciaux avec facilité.

La vitesse de jeu est certes un peu lente mais la décomposition des mouvements est superbe. Admirez le coup de lame d'Haohmaru.

De nouveaux personnages sont de la partie.

Des images en haute-résolution, sans effet de brouillard, tu le crois, ça ?

On féminise " à donf" chez SNK. Tant mieux elles sont adorables.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

ASTERIX	149,00	PLOK	129,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	REVOLUTION X	99,00
BATMAN FOR EVER	149,00	SUPER BC KID	149,00
CASPER	299,00	**SCHTROUMPFS 2**	**249,00**
CHAMPION WORLD CLASS SOCCER	149,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	349,00
DONKEY KONG 1	249,00	SIM CITY 2000	349,00
FIFA 98	**299,00**	SPIROU	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	STARTRECK DEEP	149,00
F ZERO	149,00	**STREET FIGHTER 2**	**299,00**
HAGANE	99,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SUPER SOCCER	149,00
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE	**299,00**	SUPER TENNIS	149,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00	**TERRANIGMA + GUIDE**	**399,00**
JUDGE DREDD	149,00	TETRIS ATTACK	349,00
KILLER INSTINCT	99,00	TETRIS + DR MARIO	249,00
LE ROI LION	299,00	TINTIN AU TIBET	199,00
LES SCHTROUMFS	169,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00
LOST VIKING 2	299,00	**ULTIMATE MORTAL KOMBAT**	**199,00**
LUCKY LUCKE	249,00	WARLOCK	129,00
MARIO KART	**199,00**	WORLD MASTER GOLF	149,00
MORTAL KOMBAT	99,00	WRESTLEMANIA	149,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00	**ZELDA 3**	**199,00**
MYSTIC QUEST	129,00	ZOOP	99,00
NBA LIVE 97	**199,00**		
NHL 96	129,00		
PACK ATTACK	149,00		

- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 159,00
- PRISE PERITEL 149,00

Megadrive

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**	NBA LIVE 96 (EUR)	129,00
BATMAN FOREVER (EUR)	129,00	NBA LIVE 97 (EUR)	169,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	NHL 96 (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	149,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
FIFA 98	**299,00**	REVOLUTION X (EUR)	99,00
FIFA 97 (EUR)	169,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	149,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	**SOLEIL (EUR)**	**149,00**
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	**199,00**	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	99,00
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00	**TINTIN AU TIBET**	**169,00**
J. MADDEN 97	199,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	199,00
MICRO MACHINE 97	**199,00**	WORMS	199,00
NBA JAM	99,00	ZOOP (EUR)	99,00
NBA JAM TE (EUR)	99,00		

- MANETTE 6 BOUTONS 69,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX **999 F**

Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F

ALIEN 3	99,00	MARIO PICROSS	169,00
ASTERIX	149,00	MEGAMAN WORLD	129,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	MORTAL KOMBAT 1 et 2	199,00
BRAIN DRAIN	**199,00**	NBA JAM	99,00
BUST A MOVE 2	**249,00**	NFL QUATERBACK	99,00
CASPER	199,00	PINOCCHIO	249,00
CUTHEROAT ISLAND	99,00	POP UP	99,00
DAFFY DUCK	199,00	PRIMAL RAGE	99,00
DONKEY KONG LAND	199,00	SCHTROUMPFS AU TOUR DU MONDE	249,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00	SPIROU	99,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	STREET FIGHTER 2	199,00
DRAGON HEART	99,00	TAMAGOSHI	199,00
EARTH WORM JIM 2	129,00	TARZAN	149,00
F1 RACE	129,00	TAZ MANIA	199,00
FERRARI	129,00	TENNIS	129,00
FIFA 98	**249,00**	TETRIS ATTACK	199,00
GOLF	129,00	TETRIS PLUS	169,00
HERCULE	249,00	TINTIN AU TIBET	169,00
JUDGE DREDD	99,00	TRACK N FIELD	169,00
JURASSIK PARK 2	**249,00**	**TUROK**	**199,00**
KILLER INSTINCT	169,00	WARIO LAND	199,00
LE BOSSU DE NOTRE DAME	**249,00**	WAVE RACE	129,00
LE ROI LION	199,00	WWF RAW	149,00
LES SCHTROUMPS	169,00	ZELDA	99,00
LUCKY LUCKE	**199,00**		
MARIO ET YOSHI	129,00		
MARIO LAND	169,00		
MARIO LAND 2	199,00		

- ECRAN GB 35,00
- LOUPE AVEC LUMIERE 79,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**	OLYMPIC GAMES	299,00	SPACE HULK	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	PEEPLE BEACH GOLF	99,00	SPACE PIRATE	99,00
BATTLE SPORT	99,00	PGA 96	69,00	STAR BLADE	99,00
CASPER (NTSC)	99,00	PSYCHIC DETECTIVE	69,00	STATION INVASION	99,00
ORPSE KILLER	69,00	QUARANTINE	99,00	STELLA 7	69,00
CRIME PATROL	99,00	RETURN FIRE	99,00	STRIKER	99,00
DOOM	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00	SYNDICATE	99,00
FIFA SOCCER	99,00	SAMPLER 2 10 DEMOS		TOTAL ECLIPSE	69,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	VIRTUOSO	69,00
FLYING NIGHTMARE	99,00	SHOCK WAVE 1	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
HELL	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00	WING COMMANDER 3	99,00
IMMERCENARY	69,00	SNOW JOB	99,00	ZNADNOST	99,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00				
IRON ANGEL	99,00				
JOYPAD PANASONIC	99,00				
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00				
LAST BOUNTY HUNTER	99,00				

- MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
- MANETTE TURBO 1 99,00
- MANETTE PANASONIC 99,00
- ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00
- FLIGHT STICK (SIMULATION) 199,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00	WORLD HEROES II	199,00
FATAL FURY II	199,00		

Nec

CD — CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Neo Geo CD

NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2490 F

AERO FIGHTER 2	199,00	NINJA MASTER	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00	POWER SPIKES	149,00
ALFA MISSION 2	199,00	PULSTAR	199,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	RAGNAGARD	249,00
FOOTBALL FRENZY	199,00	**SAMOURAI SHODOWN 4**	**399,00**
GALAXY FIGHT	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
GHOST PILOT	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00	VIEW POINT	199,00
KING OF FIGHTER 97	**399,00**	WIND JAMMER	199,00
LAST BLADE	**399,00**	WORLD HEROES PERFECT	199,00

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi : 10h-19h

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi : 10h-19h

LILLE
2, rue Faidherbe
Lundi au Samedi : 10h-19h
44, rue de Béthune
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi : 10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Lundi au Samedi : 9h30-12h / 14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Lundi au Vendredi : 9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 Games

Playstation

→ **PLAYSTATION + 1 MANETTE + 100 F de bon d'achat*** **990 F**
→ Volant + Pédalier **449 F**
→ Psychopad **299 F**
→ Pistolet **199 F**

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

• SOURIS	169,00
• PRO ACTION REPLAY	349,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• MANETTE	99,00
• MANETTE ASCII	149,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	199,00
• PRISE PERITEL RGB	149,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	269,00

JEUX USA

ALUNDRA	399,00
ANDRETTI RACING	99,00
FINAL FANTASY VII	199,00
FINAL FANTASY TACTIC	399,00
PARASITE EVE	**399,00**
RESIDENT EVIL 2	449,00

JEUX JAP

BOMBERMAN WORLD	**489,00**
BREATH OF FIRE3	449,00
BUSHIDO BLADE 2	**489,00**
DEAD OR ALIVE	**489,00**
DRAGON BALL Z GT	**199,00**
EIN HANDER	499,00
FRONT MISSION 2	499,00
GRAN TOURISMO	469,00
MARVEL HEROES	199,00
NINJA TENCHU	**489,00**
RESIDENT EVIL 2	499,00
SAGA FRONTIER	449,00
TEKKEN 3	**449,00**
XENO GEAR	**489,00**
XMEN VS STREET FIGHTER	489,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	299,00
ACE COMBAT 2	349,00
ACTUA ICE HOCKEY	**369,00**
ACTUA SOCCER 2	349,00
ADDIDAS POWER SOCCER 2	299,00
AGENT AMSTRONG	299,00
AIR RACE	349,00
ALERTE ROUGE	349,00
ALLUNDRA	TEL
AYRTON SENNA KART 2	349,00
BATMAN ET ROBIN	349,00
BLACK DOWN	249,00
BLOODY ROAR	**349,00**
BRAMHA FORCE	349,00
BROKEN HELIX	349,00
BUSHIDO BLADE	**349,00**
BUST A MOVE 3	249,00
CAESAR PALACE	349,00
CASTLE VANIA	369,00
CHILL	**349,00**
CIRCUIT BREAKERS	369,00
CLOCK TOWER	349,00
COLONY WARS	369,00
COOL BOARDERS 2	349,00
COURIER CRISIS	299,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
CROC	369,00
CRYPT KILLER	249,00
DEVIL DECEPTION	299,00
DIABLO	**399,00**
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	349,00
DISCWORLD 2	299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00
EXTREME SNOW BREAK	349,00
FELONY	349,00
DEATH TRAP DUNGEON	369,00
DUKE NUKEM 3D	349,00
DYNASTY WARRIORS	349,00
EXPLOSIVE RACING	349,00
FANTASTIC FOUR	299,00
FIFA 98	349,00
FIGHTING FORCE	369,00
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA KART	349,00
FORMULA ONE 97	369,00
G POLICE	369,00
GEX 3D	**369,00**
GTA	349,00
HERCULES	349,00
HERK'S ADVENTURA	369,00
INDY JOO	**349,00**
ISS PRO	369,00
J. MADDEN 98	369,00
JERSEY DEVIL	349,00
JET RIDER 2	**299,00**
JHONA LOMU RUGBY	369,00
LAST DYNASTY	349,00
LAST REPORT	349,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	349,00
LITTLE BIG ADVENTURE	349,00
LUCKY LUCKE	**349,00**
MAGIC THE GATHERING	299,00
MARVEL SUPER HEROES	349,00
MATCH DAY 3	299,00
MDK	249,00
MEGAMAN 8	349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349,00
M6 TURBO RACING	349,00
MIDNIGHT RUN	349,00
MONOPOLY	299,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	269,00
MOTO RACER	369,00
NBA PRO	369,00
NAGANO	369,00
NASCAR 98	369,00
NBA 98	369,00
NEED FOR SPEED 3	**369,00**
NHL 98	369,00
NHL BREACKAWAY 98	329,00
NIGHTMARE CREATURE	299,00
ODD WORLD + PAD ONE	**349,00 369,00**
OVER BOARD	349,00
PANDEMONIUM 2	349,00
PANZER GENERAL II	369,00
PERFECT ASSASSIN	349,00
PGA TOUR 98	369,00
POWER BOAT RACING	349,00
POWER RANGER ZEO	299,00
POWER SOCCER 2	349,00
PRO PINBALL TIME SHOCK	299,00
RAPID RACER	349,00
RASCAL	TEL
REBOOT	**349,00**
RESIDENT EVIL	
DIRECTOR CUT	299,00
RISK	299,00
RIVEN	**449,00**
ROAD RASH 3D	**369,00**
ROCK N'ROLL RACING 2	299,00
SHADOW MASTER	349,00
SIM CITY 2000	349,00
SKULL MONKEY	369,00
SNOW RACERS 98	**369,00**
SPAWN	299,00
STAR WARS : MASTER OF TERAS KASI	**349,00**
STEEL REIGN	299,00
STREET FIGHTER COLLECTION	349,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	**349,00**
SUPER PANG COLLECTION	**299,00**
SWAGMAN	249,00
TENNIS ARENA	349,00
TEST DRIVE 4	349,00
THEME HOSPITAL	**369,00**
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOCA TOURING CAR	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	299,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	**349,00**
TRANSPORT TYCOON	299,00
VANDAL HEART	249,00
VERSAILLES	349,00
V RALLY	349,00
WARHAMMER 2	**369,00**
X MEN	**329,00**
Z	299,00

Promos ... Promos ... Promos

JEUX JAP

BASTARD	199,00
FINAL FANTASY 7	199,00
MARVEL S. HEROES	199,00
ROCKMAN BATTLE CHASE	149,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	149,00
BATMAN FOREVER	149,00
BATTLE SPORT	99,00
BLACK DOWN	149,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	169,00
BUST A MOVE 2	**149,00**
CASPER	199,00
COMMAND AND CONQUER	**169,00**
CRUSADER NO REMORSE	99,00
CRYPT KILLER	199,00
DESTRUCTION DERBY 2	**169,00**
DIE HARD TRILOGY	**169,00**
FADE TO BLACK	169,00
FIFA 97	199,00
GRID RUN	**149,00**
HEXEN	199,00
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	99,00
IRON MAN	129,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	**199,00**
JURASSIK PARK 2	**199,00**
KILLING ZONE	99,00
LEGACY OF KAIN	199,00
MAGIC CARPET	149,00
MICROMACHINE 3V	**169,00**
NBA IN THE ZONE	169,00
NBA IN THE ZONE 2	199,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 97	199,00
NEED FOR SPEED 2	**199,00**
NHL POWER PLAY	199,00
NUCLEAR STRIKE	**199,00**
OLYMPIC SOCCER	199,00
PERFECT WEAPON	149,00
PROJECT X2	149,00
RAVEN PROJECT	149,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	149,00
REVOLUTION X	129,00
RISE 2 RESURRECTION	99,00
ROAD RASH	169,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	99,00
SOVIET STRIKE	**169,00**
THUNDER HAWK 2	169,00
TOMB RAIDER	**169,00**
TOTAL NBA'96	149,00
TRACK'N FIELD	169,00
TUNEL B1	169,00
VIEW POINT	149,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
WARCRAFT 2	**199,00**
WIPE OUT 2097	**169,00**
WWF IN YOUR HOUSE	99,00

Saturn version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER + 100 F DE BON D'ACHAT*** **990 F**

• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F	• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS SI VOUS ACHETEZ UN JEU	149 F 99 F
• PAD ANALOGIQUE	199 F	• MEMORY CARD 8 MEG	199 F
• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F		

JEUX JAP

BURNING RANGER	**399,00**
DEAD OR ALIVE	399,00
DRAGON FORCE 2	**399,00**
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM	**449,00**
GRANDIA	399,00
HOUSE OF DEATH	399,00
HOUE OF DEATH + GUN	**499,00**
KING OF FIGHTER 96	199,00
KING OF FIGHTER 97 + CARTOUCHE	**469,00**
LAST BRONX	199,00
PANZER DRAGON RPG	**399,00**
PRINCESS CROWN	**399,00**
SAMOURAI RPG	299,00
SHINNING FORCE 3	399,00
STREET FIGHTER VS X MEN	449,00

JEUX EUROPEENS

ATLANTIS	369,00
BUST A MOVE 3	249,00
CROC	369,00
DIE HARD TRILOGY	299,00
DISCWORLD II	299,00
DUKE NUKEN 3D	**369,00**
ENEMY ZERO	369,00
FIFA 98	**369,00**
FIGHTER MEGAMIX	**249,00**
FORMULA KART	369,00
FRANKENSTEIN	299,00
JHONA LOMU RUGBY	369,00
JURASSIC PARK : LOST WORLD	299,00
LAST BRONX	329,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	**299,00**
NASCAR 98	369,00
NBA ACTION 98	369,00
NBA LIVE 98	369,00
NHL 98	329,00
QUAKE	369,00
RESIDENT EVIL	**369,00**
SEGA TOURING CAR	369,00
SONIC R	369,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
TETRIS PLUS	299,00
WARCRAFT 2	369,00
WINTER HEAT	**369,00**
WIPE OUT 2097	329,00
WORLD WIDE SOCCER 98	**369,00**
WORLD WIDE SOCCER 97	**199,00**

Promos ... Promos ... Promos

JEUX JAP

FATAL FURY 3	99,00
FATAL FURY REAL BOUT +RAM	**199,00**
SAMOURAI 3 + RAM	199,00
TOSHIDEN 2	99,00

JEUX EUROPEENS

BATMAN FOR EVER	149,00
BLACK FIRE	99,00
BUBBLE BUBBLE	169,00
BUG TOO	129,00
BUST A MOVE 2	169,00
CHAOS CONTROL	99,00
CRUSADER NO REMORSE	149,00
D	149,00
DARK STALKER	**129,00**
DAYTONA USA CC	99,00
DEFCON 5	**99,00**
DOOM	149,00
DRAGON HEART	99,00
FIFA 96	129,00
FIGHTING VIPERS	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00
GEX WAR	**99,00**
GRID RUN	99,00
HEXEN	**169,00**
IRON MAN	129,00
JACK IS BACK	149,00
MAGIC CARPET	169,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 97	**169,00**
NHL POWERPLAY	99,00
NIGHT	129,00
PGA TOUR GOLF 97	**129,00**
REVOLUTION X	99,00
SCORCHER	99,00
SEGA AGES	99,00
SHELL SHOCK	99,00
SKELETON WARRIOR	99,00
SOVIET STRIKE	**169,00**
THEME PARK	149,00
TOSHIDEN URA	**99,00**
TRASH IT	**99,00**
VIRTUA FIGHTER	99,00
VIRTUA FIGHTER KID	99,00
VIRTUAL ON	99,00
WWF IN YOUR HOUSE	99,00

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 999 F

Nintendo 64

BLAST CORPS	449,00
BOMBERMAN	399,00
CHAMELEON TWIST	499,00
CLAYFIGHTER 63 1/2	399,00
CRUIS N USA	399,00
DIDDY KONG RACING	399,00
DOOM	499,00
DUKE NUKEM 64	469,00
EXTREME G	349,00
F1 POLE POSITION	449,00
FIFA 98	499,00
FIGHTER DESTINY	469,00
GOEMON MYSTICAL NINJA	**529,00**
GOLDEN EYE 007	**399,00**
GOLDEN EYE 007 + FORCE PACK	**499,00**
HEXEN	399,00
ISS 64	499,00
KILLER INSTINCT GOLD	499,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	**499,00**
MACE	499,00
MISCHIEF MAKER	399,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	469,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	399,00
NAGANO	499,00
NBA HANGTIME	399,00
NBA PRO	469,00
NCW VS NWO	**469,00**
NFL QUATERBACK 98	449,00
NHL BREAKAWAY 98	**499,00**
PILOT WINGS 64	449,00
SAN FRANCISCO RUSH	449,00
SNOW BOARD KID	**499,00**
STARWARS	499,00
SUPER MARIO 64	399,00
SUPER MARIO KART 64	399,00
TOP GEAR RALLY	499,00
TETRISPHERE	**399,00**
TUROK	349,00
WAVE RACE 64	399,00
WAYNE GRETZKY HOCKEY	399,00
YOSHIES STORY	**429,00**

FORCE PACK		MEMORY CARD	99 F
VIBREUR	129 F	MEMORY CARD VOLANT + PEDALIER	499 F
RALLONGE		4X	149 F
MANETTE	69 F	ACTION REPLAY	399 F
MANETTE	199 F	SHOCK WAVE	299 F

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

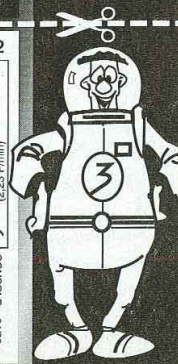
* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64 ❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -
Date de validité : ...../..... Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

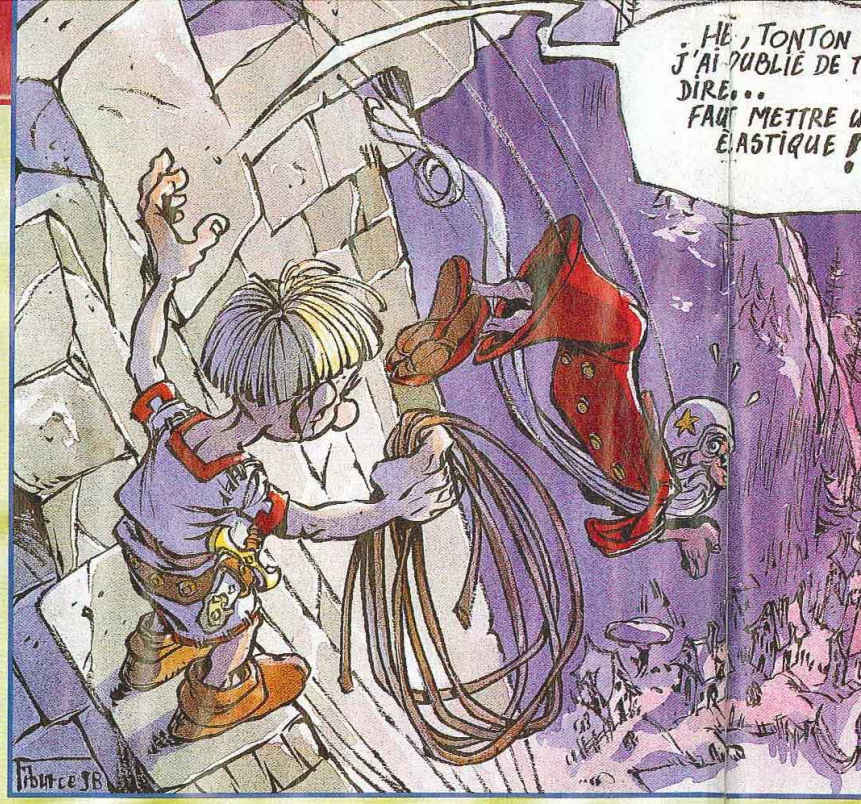
PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)



CONSOLE + 0698

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.



Après l'incident de Roustwell, conté dans le dernier numéro de Consoles+, l'oncle Hourkh a décidé de ne plus s'improviser champion de ski. Son séjour de quelques semaines à l'hôpital l'a poussé à réfléchir. Quelques heures après sa sortie, l'oncle Hourkh a décidé de s'attaquer à un autre sport : le saut à l'élastique. Il aurait peut-être mieux valu qu'il se casse le cerveau ou qu'il se fasse greffer celui de Switch... Nous sommes maintenant à quelques secondes de son premier saut, l'émotion laisse place à l'angoisse... Résultats de l'opération dès le mois prochain !

Bomboy, spécialiste des gaufres et des pelles

VAINQUEUR DU MOIS

C'est vraiment pas de bol ! Le vainqueur de l'abonnement n'a pas laissé son adresse au dos de son dessin ! Il nous est donc impossible de lui envoyer chaque mois Consoles+ ! Il faut impérativement que l'auteur de cette superbe couverture nous contacte s'il veut profiter de son abonnement. Cet étourdi devra aussi nous faire parvenir quelques croquis prouvant que c'est bien lui le géniteur de cette œuvre magistrale ! Son dessin est bourré d'humour et il est d'une qualité incroyable. Un vrai pro le gars ! Fais-toi vite connaître mon ami. Quant aux tricheurs, ils peuvent toujours tenter leur chance.

PINO PICCHIO

Q *Elle s'appelle Mélanie Picchio et elle possède une Playstation. Cette jeune et jolie jeune fille qui habite Beaurepaire (un village de ploucs en Isère, dixit la troublante Mélanie) me demande des renseignements sur les jeux suivants : Dreams to Reality, Versailles, Final Fantasy VII.*

R Salut belle@jeune.fille.fr. Ma douce Mélanie, voici pour toi quelques indications sur les jeux que tu m'as indiqués. Dreams to Reality a été créé par Cryo. C'est un jeu à la Tomb Raider dans lequel tu incarnes le personnage de Duncan. Le but est de sauver deux mondes qui ne pensent qu'à s'anéantir. Le jeu est en 3D temps réel et compte bon nombre de niveaux. Annoncée pour le mois de décembre 1997, sa sortie est encore retardée. Je me demande d'ailleurs quand il verra le jour ! Versailles a également été créé par Cryo. Ce jeu d'aventure très classique et néanmoins superbe te met dans la peau d'un serviteur du Roi-Soleil. Une bombe menace le château de Versailles et tu n'as que vingt-quatre heures pour la trouver et la désamorcer.
Enfin, Final Fantasy VII est un jeu de rôles créé par Square Soft. Il tient sur trois CD, tant il est long et bourré de séquences en images de synthèse. Les combats sont très fréquents, et tu devras utiliser bon nombre de sorts magiques pour t'en sortir vivante. C'est l'un des RPG les plus réussis sur Playstation.

SYMPTÔME PRADEL

Q *Il s'appelle Alexandre Liban... et il les a vus ! Un soir, alors qu'il faisait une partie d'Alerte Rouge qui n'en finissait plus, les extraterrestres lui sont apparus ! Il a observé, en mode Escarmouche, quelque chose qu'il n'avait encore jamais vu... un ovni !!! Est-ce normal ou regarde-t-il trop TF1 ?*

R Salut, pradel@cépanet. Heu... j'ai longuement discuté avec Switch, au moins trois secondes, lequel a terminé le jeu plusieurs fois, et il n'a jamais vu de soucoupe volante dans Alerte Rouge. Par contre, il voudrait savoir si tu épluches tes Twix avant de les manger ? En effet, si par malheur tu avalais l'emballage, ça te boucherait l'estomac et ta tête gonflerait. Switch souffre de ce symptôme depuis plusieurs années, car c'est seulement depuis la semaine dernière qu'il a compris qu'il fallait enlever le papier qui entoure sa friandise préférée. Mon conseil à moi, c'est de prendre une aspirine et d'aller rapidement te coucher. Fais attention, sinon, tu risques de finir à la télé...

HELLO, ÇA FABIEN ?

Q *Fabien, un type très en avance sur son temps, me demande quand sortira Parasite Eve sur Playstation et si Final Fantasy VIII sortira un jour.*

R S
no
Pa
courant n
être dispo
ques d'im
ces lignes
sortie aux
quasi sim
il est trop
va le com
officielle.
pour que
Fantasy s
pense qu
un nouvea
console, r
sera sur la
sur Playst

NOU

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

SAKA ROULER !

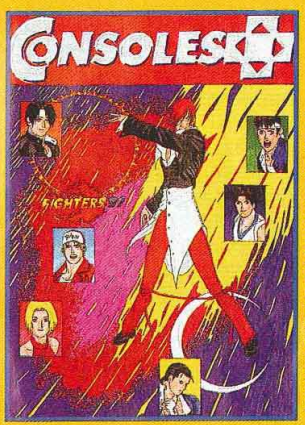
Q *Alexandre, un beau gosse de 15 ans qui habite l'île de la Réunion, me demande si le jeu Blade Runner de Westwood Studio a des chances d'être adapté sur Playstation. Il en profite aussi pour pousser un coup de gueule sur le prix prohibitif des jeux sur son île : pas moins de 450 francs pour une nouveauté sur Playstation !*

R Salut, padpeze@ausoleil.net. Blade Runner est sorti sur PC à la fin de l'année 97. C'est la première fois qu'un jeu en installation complète occupe plus de 1,5 gigaoctet sur un disque dur ! C'est du jamais vu ! Et bien évidemment, ce jeu tient sur plusieurs CD... trop c'est trop ! Je n'ai pas entendu parler d'une version Playstation à venir. Rares sont les jeux de Westwood Studio, mis à part Command & Conquer et Alerte Rouge, à être adaptés du monde du PC à celui de la console. Mais dès que je sais quelque chose, je te tiens au courant ! Le prix des jeux Playstation est effectivement très élevé dans les îles. Leur transport se paie au prix fort ! Switch, qui passait dans mon

R Salut, nofutur@paradis.com. Parasite Eve doit sortir courant mars au Japon. Il devrait être disponible dans les boutiques d'import à l'heure où tu lis ces lignes. Parallèlement, une sortie aux États-Unis est prévue quasi simultanément. En France, il est trop tôt pour savoir si Sony va le commercialiser de manière officielle. Il n'y a pas de raison pour que la série des Final Fantasy s'arrête un jour. Je pense qu'il y aura effectivement un nouveau Final Fantasy sur console, mais je ne sais pas si ce sera sur la Playstation. Peut-être sur Playstation 2, qui sait ?

TAWFIK BAKACHE (CHATELLERAULT)

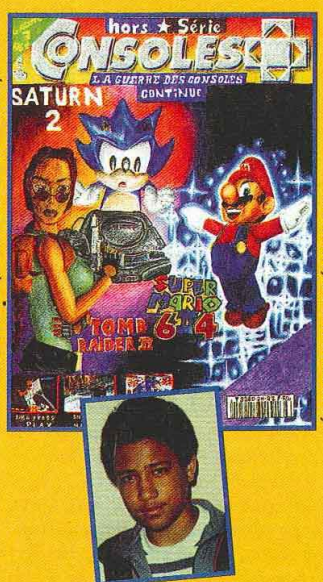
VINCENT ANCEL (SAINTE-LUCE-SUR-LOIRE)



KENAN GUSTURANAJ (KINGERSHEIM)

JAMAL NAJIB (TOURS)

RÉGIS PAREZ (CASTELNAU-SUR-GUPIE)



ÉRIC FESTIN (LA RÉUNION)

dos, m'a glissé une idée au creux de l'oreille : pourquoi ne pas commander tes jeux par correspondance ? Certes, tu paieras les frais de port, mais je suis certain qu'au final tu y gagneras ! Merci qui ?

ACTION... REPLAY !

Q *Monsieur Dinh Van (certainement quelqu'un qui regrette l'émission de Henri Chapier), se demande pourquoi, dans les Tips de l'affreux Switch, il n'y a pas de codes Action Replay, et pourquoi n'y a-t-il (pratiquement) que des astuces pour la Playstation.*

R Salut divan@jepionce.adonf.fr. Cher monsieur Banquette, l'ami Switch glisse à présent des codes Action Replay dans sa rubrique Tips. Le problème, c'est que très peu d'entre vous disposent d'une Action Replay,. il serait donc délicat de bourrer les pages de Consoles+ de ces fameux codes. La majorité des lecteurs se sentirait lésée (c'est pas sale !). Mais une chose est certaine, monsieur Clic-Clac, c'est que tous les mois Switch continuera à diffuser les codes Action Replay et les astuces classiques les plus intéressantes pour faire plaisir à tout le monde. Enfin, si Switch diffuse autant d'astuces pour la Playstation, c'est que c'est l'actualité qui veut ça ! Compare le nombre de jeux Playstation qui sortent aux jeux Saturn, Nintendo 64, Game Boy (si, si) ou même Neo-Geo (gasp !), et tu comprendras ! Alors, monsieur Futon, heureux ?

C'EST UN BEAU ROMAN...

Q *Roman Kugge, un de nos nombreux lecteurs belges, trouve Consoles+ génial (normal, non ?), mais il me fait une remarque chagrine : d'après lui, nous n'avons pas assez rendu compte du salon Nintendo Spaceworld 97. Nous aurions oublié de parler de Mario Artist, de Pocket Monster, de Sim City 64 et d'une manette à reconnaissance vocale.*

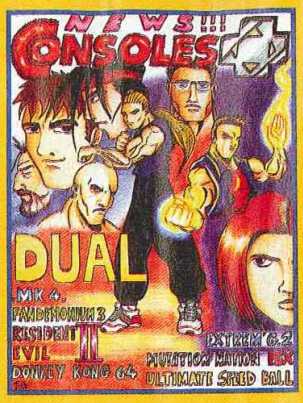
R Salut bigleux@pasnet.fr. Ce n'est pas dans mon habitude de me moquer des Belges, mais je dois avouer que vous me faites bien marrer. Cher Roman, je me demande si tu n'aurais pas manqué un numéro de Consoles+ ? En effet, dans le numéro 72 de cette incomparable revue, en page 16, je peux lire des Informations concernant Pocket Monster, ainsi qu'une énorme photo de cette fameuse extension permettant la reconnaissance vocale sur Nintendo 64. Ah bon ? Mais oui, mon ami ! Je continue de feuilleter cet excellent (il faut bien l'admettre) numéro de Consoles+ et, surprise, je tombe page 26 sur un gigantesque article traitant de Mario Artist ! Avec des photos de la souris, de la cartouche spéciale ainsi que de nombreuses photos d'écran. Magie ? Miracle ? Peut-être... Je continue. Ah, mais... que vois-je en page 31 ? Une page entière consacrée à Pocket Monster ! Mon dieu ! Il paraît même qu'en page 32, l'article continue... Et pour finir, car tout a une fin, je vois en page 42 trois magnifiques photos de Sim City 64. Ah bin zut alors ! Comment est-ce possible ? Tu n'es pas sans savoir que nous avons un correspondant permanent au Japon, Kagotani san, et qu'il est sur tous les coups en provenance de l'empire du Soleil-Levant. Le Nintendo Spaceworld 97 a été couvert en long, en large et en travers par ses soins ! Si tu veux commander le Consoles+ 72, il est encore temps. Tu parles d'une histoire belge !

TONNERRE DE BREST

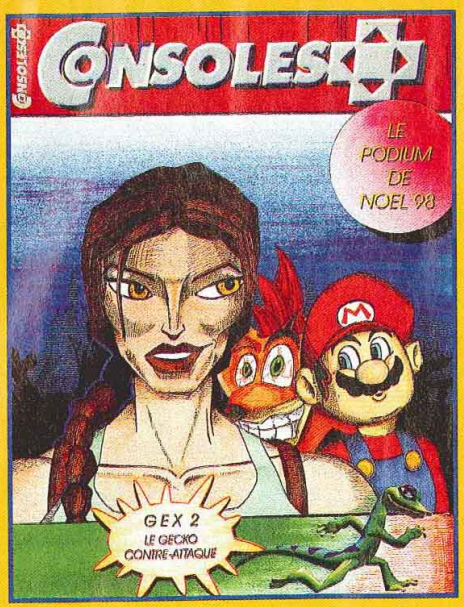
Q *Tonnerre, c'est comme cela qu'il prétend s'appeler, aimerait savoir quand sortira X-Men sur Playstation et si X-Men vs Street Fighter verra le jour sur Nintendo 64.*

R Salut, baston@beurrenoir.inyourface.fr. J'ai de bonnes nouvelles pour toi, mon ami : j'ai vu tourner X-Men sur Playstation ! Pratiquement deux ans et demi après sa sortie sur Saturn, son

MATHIEU SMORTO (TOULON)



JEAN-MARC ANNERON (VIGNEUX)



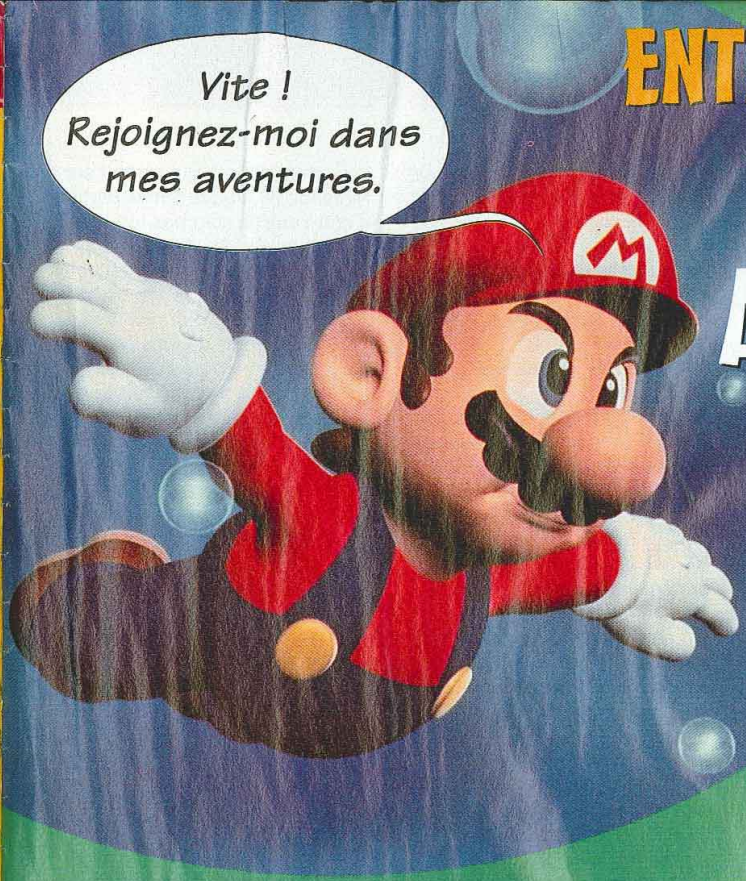
DANIEL BALDINI (ORÉGUE)

N'OUBLIEZ PAS

- De m'envoyer vos dessins sur disquette PC ou Macintosh. Un enregistrement au format JPEG, TIFF ou PICT est impératif pour qu'on puisse regarder vos superbes, magnifiques, admirables et saisissants dessins sur nos ordinateurs. Les vainqueurs seront bien entendu récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels. Y a pas d'raison ! Vive le cyber dessin !
- Continuez à m'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée avec vos œuvres. Si vous ressemblez au Panda ou à Switch, pas de panique, envoyez une photo de votre belle-mère ou celle de votre chien, on aime les animaux à Consoles+.
- Que Niiico (un nain capable) s'occupe de me passer les questions que vous voulez me poser par E-mail. Envoyez vos questions portant le titre "Courrier Bomboy" à l'adresse suivante : nicolas@imaginet.fr. Si vous voulez que je diffuse votre E-mail, faites-le moi savoir dans votre courrier, je glisserai alors votre adresse dans le magazine.

JEAN-MARC ANNERON (VIGNEUX)

ENTREZ DANS LE MONDE DE MARIO



ABONNEZ-VOUS A

Nintendo® MAGAZINE

Bénéficiez de 2 mois de lecture GRATUITE

11 numéros pour 297F seulement au lieu de ~~363F~~

Le seul magazine officiel Nintendo

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - Service Abonnements 150, rue Galliéni - 92514 Boulogne Cedex

❑ **OUI,** je m'abonne à NINTENDO Magazine pour 11 numéros au prix de 297 F* au lieu de ~~363~~ F.

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

Nom : ..... Prénom : ..... Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

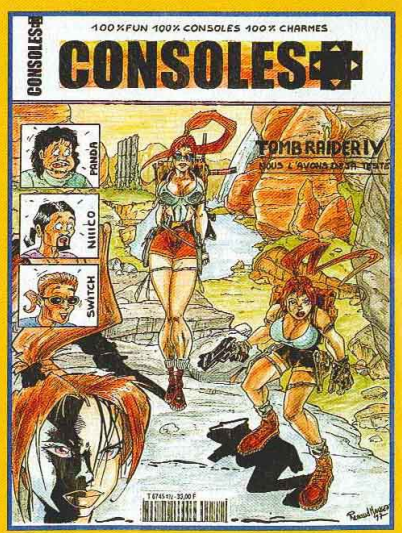
*Tarif valable en France Métropolitaine. Tarifs étrangers nous consulter au : 01 64 81 20 23.

NIN 4 B

adaptation est presque terminée sur Playstation. Pourquoi autant de temps ? Je ne le sais pas ! Ce qui est certain, c'est que c'est Probe (ceux à qui on doit toute la série des Mortal Kombat, Alien Trilogy et autre Die Hard Trilogy) qui s'est occupé de l'adaptation. Excusez du peu ! Capcom prépare en effet des jeux sur Nintendo 64, mais il est impossible de savoir si un des épisodes de la série des Street Fighter sera adapté ou non. Mystère et boules de gomme.

LE PRIX D'EDDY KACE

En ce doux mois d'avril, c'est Renaud Mangeat (un beau blond qui habite Taninges dans le 74) qui gagne le prochain Consoles+ dédicacé par toute la rédaction. Son dessin de Lara Croft est absolument génial et a agité tous les membres de l'équipe (surtout celui de Spy). Tout y est : les attitudes de Lara, ses formes (ultra) généreuses, la qualité et la finesse des traits de son visage. Bravo, mon pote, n'hésite pas à nous envoyer d'autres dessins aussi réussis.



THIERRY-RA BIEN QUI RIRA LE DERNIER

***Q** Thierry, un lecteur de Strasbourg, possède une Nintendo 64. Il aimerait savoir si un jeu comme Formula One sera un jour adapté sur Nintendo 64. Il souhaite aussi savoir si Ocean nous prépare un Robocop Trilogy.*

R Salut, afond@graviers.com. Quand j'ai interrogé Psygnosis sur leur intention de développer des jeux sur Nintendo 64, personne ne m'a ri au nez ! On m'a simplement répondu que c'était "fort envisageable"... Ce qui veut dire "oui, mais pas tout de suite". Il y a de grandes chances donc que l'on voie un jour un jeu Psygnosis sur Nintendo 64. On en saura certainement plus lors du salon de l'E3 à Atlanta, le plus grand salon du jeu vidéo au monde, à la fin du mois de mai prochain. Ocean n'a jamais adapté de Robocop sur Playstation et je doute qu'il développe une trilogie. Mais l'avenir n'est jamais dessiné, il est toujours en mouvement. Alors, finalement, pourquoi pas !

ET PAN ! ENCORE UN RÂLEUR !

***Q** Giovanni, un jeune du collège de Monflanquin dans le Lot-et-Garonne, défend l'Inconnu Chauffé (vous vous souvenez, le gars qui faisait des fautes d'orthographe à chaque mot) dont la lettre a été publiée dans le Consoles+ 72. Cet inconnu attaquait la Nintendo 64 en la traitant de daube et disait que la Playstation était mieux. Voici ce que Giovanni m'écrit.*

"1/ Quoi que vous en disiez, les sons sur CD (...) sont forcément mieux que sur cartouche ! Ne le contestez pas !"
"2/ Si on a envie de se faire une collection de CD démo, on ne peut que sur Playstation et sur Saturn (pas sur N64)"
"3/ Sur N64 on ne peut pas écouter de CD audio"
"4/ Le prix des jeux est excessivement élevé. 429 francs en moyenne pour un truc pas souvent génial."

R Salut tutecalmes@ok.fr. Je vais m'occuper de toi aussi bien que ton protégé... Commençons par le commencement :
1/ Les sons sur CD ne sont pas forcément mieux que sur cartouche ! Je le confirme ! Pour preuve, prends un PC (beurk !!!) ou un Mac (miam !) et écoute un fichier son au format MP3 (compression MPEG3), il y en a plein qui traînent sur Internet. Je te mets au défi de faire la différence entre un fichier à ce format et le même fichier au format AIFF (les formats des fichiers audio sur CD).
L'avantage du format MP3, c'est qu'il prend 10 fois moins de place que sur CD ! Une chanson au format AIFF occupe en moyenne 40 Mo sur un CD alors que cette même chanson n'occupe que 3,5 Mo au format MP3. Convaincu ?
2/ C'est vrai. Par contre, si tu veux entamer une collection de cartouches, tu ne peux la faire que sur Nintendo 64 et pas sur Playstation ou Saturn. C'est con, mais c'est comme ça !
3/ Là, tu as absolument raison : on ne peut pas écouter de CD sur Nintendo 64. Mais écoutes-tu vraiment des CD audio sur ta console Playstation ? Ecouter de la musique sur son téléviseur, bof... Je ne connais personne qui le fasse...
4/ C'est aussi vrai : le prix des jeux sur Nintendo 64 est trop élevé. Mais il semblerait que les choses vont bientôt changer. Au Japon, les jeux Nintendo comptent parmi les moins chers du marché : Diddy Kong Racing ne coûte que 150 francs !
J'espère vraiment que les jeux Nintendo 64 vont aussi baisser en France. En ce qui concerne la qualité des jeux, je crois qu'on s'y retrouve : il n'y a pas beaucoup de jeux qui sortent sur Nintendo 64, et une bonne partie d'entre eux ne sont pas terribles. Alors que sur Playstation, il y a beaucoup de jeux qui sortent, et parmi eux il y en pas mal de ratés. L'un dans l'autre, cela revient au même. Disons que sur Playstation, il y a plus de choix. J'espère que ces considérations qui n'engagent que moi cloront ce débat, reconnais-le, plutôt stérile...

LOS ROGNES DEL BANDICOOT

***Q** Guillaume, un lecteur qui habite Rognes, me demande si Crash Bandicoot 3 sortira un jour sur Playstation. Une question courte et simple comme je les aime. Merci Guillaume.*

R Salut, cool@unequestion.com. Bonne nouvelle pour toi, mon ami Guillaume, Crash Bandicoot 3 est effectivement annoncé. Le jeu est prévu pour l'automne prochain. Hélas, il est encore beaucoup trop tôt pour savoir ce qu'il apportera comme lot de nouveautés. Je pense là aussi que nous en saurons plus sur ce jeu une fois le salon de l'E3 d'Atlanta passé.

RECTIFICATIF

Stéphane Née, un fervent lecteur de Consoles+, mais néanmoins fin technicien, tenait à me faire remarquer que je m'étais emmêlé le neurone en répondant à la lettre intitulée "Problème de byte" (c'est pas sale !) dans le Consoles+ 73. Je me suis en effet sévèrement mélangé les pinceaux dans mes explications entre byte, bits et octets. Suivons attentivement ce que Stéphane a corrigé :
1 byte = 1 octet = 8 bits.
Donc : 1 mégabyte =
1 mégaoctet = 8 mégabits.
Pour exemple, Zelda 64 qui occupe 256 mégabytes (ou mégaoctets) fait donc 32 mégabits (là je ne m'étais pas trompé). Merci d'avoir corrigé cette erreur, Stéphane !

WINNER'S GAMES

Le pro du jeu vidéo

Tous les hits ! Toutes les nouveautés !

A LYON pour l'accueil, le choix, les conseils et les prix, Y A PAS PHOTO

Jeux sur Nintendo 64 Playstation, Saturn, Super Nintendo, les meilleurs jeux sur PC, etc.

CARTE DE FIDÉLITÉ - ÉCHANGE - RACHAT

2 adresses !

51, rue Victor Hugo (métro Ampère) LYON-2ème Tél. 04 78 42 77 94

103, rue Anatole France (angle av. Henri Barbusse - Métro Gratte-Ciel) VILLEURBANNE Tél. 04 78 85 08 46

ARRIVAGES PERMANENTS CHAQUE SEMAINE

SUNRISE IMPORT

LE SPECIALISTE EN JEUX VIDEO D'IMPORT

PLAYSTATION

DEAD OR ALIVE - JAP/US
BUSHIDO BLADE 2 - JAP
FINAL FANTASY V - JAP
SAGA FRONTIER - US
TEKKEN 3 - JAP
TEKKEN 3 + PAD VIBRANT - JAP
PARASITE EVE - JAP
STAR OCEAN - JAP
SOKAIGI - JAP
TAIL CONCERTO - JAP
DARIUS G - JAP
EVANGELION 3 - JAP
BREATH OF FIRE 3 - US
DEATHRAP DUNJEON - US
ETC ...

SATURN

KOF 97 - JAP
KOF 97 + RAM - JAP
PRINCESS QUEST SPECIAL - JAP
HOUSE OF THE DEAD - JAP
DRAGON FORCE 2 - JAP
MAGIC NIGHT RAYEARTH - US
LUNAR - US
DRACULA X - JAP
EVANGELION 3 - JAP
VAMPIRE HUNTER - JAP
RESIDENT EVIL 2 - JAP
FANTASY STAR - JAP
WHITE WICHES - JAP
ROBOT TAISEN F part.2 - JAP
ETC...

Du choix
Des prix
Un service
et surtout ...
DES NEWS !

NEO-GEO CD/CART.
BLAZING STAR
METAL SLUG 2
LAST BLADE CD

ET AUSSI :
GARAGE KIT
GUIDES JAP/US
PORTE-CLEF...

HORAIRES :
10 H / 19 H
NON STOP !

TEL : 01.47 70 27 06

14 rue des messageries 75010 PARIS

E-mail : sunrise@magic.fr

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Abonne-toi à CONSOLES + 100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR et reçois ta deuxième manette

+

1 AN (11 nos) + la manette Superpad* 319F seulement

* Pour Nintendo 64 : la manette Superpad dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire.

BULLETIN D'ABONNEMENT A retourner sous enveloppe non affranchie à : Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 Paris cedex 15

☐ OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (11 numéros) au tarif de 319 F au lieu de ~~542 F~~ soit 223 F d'économie

Je recevrai la manette Superpad (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ VILLE .....

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

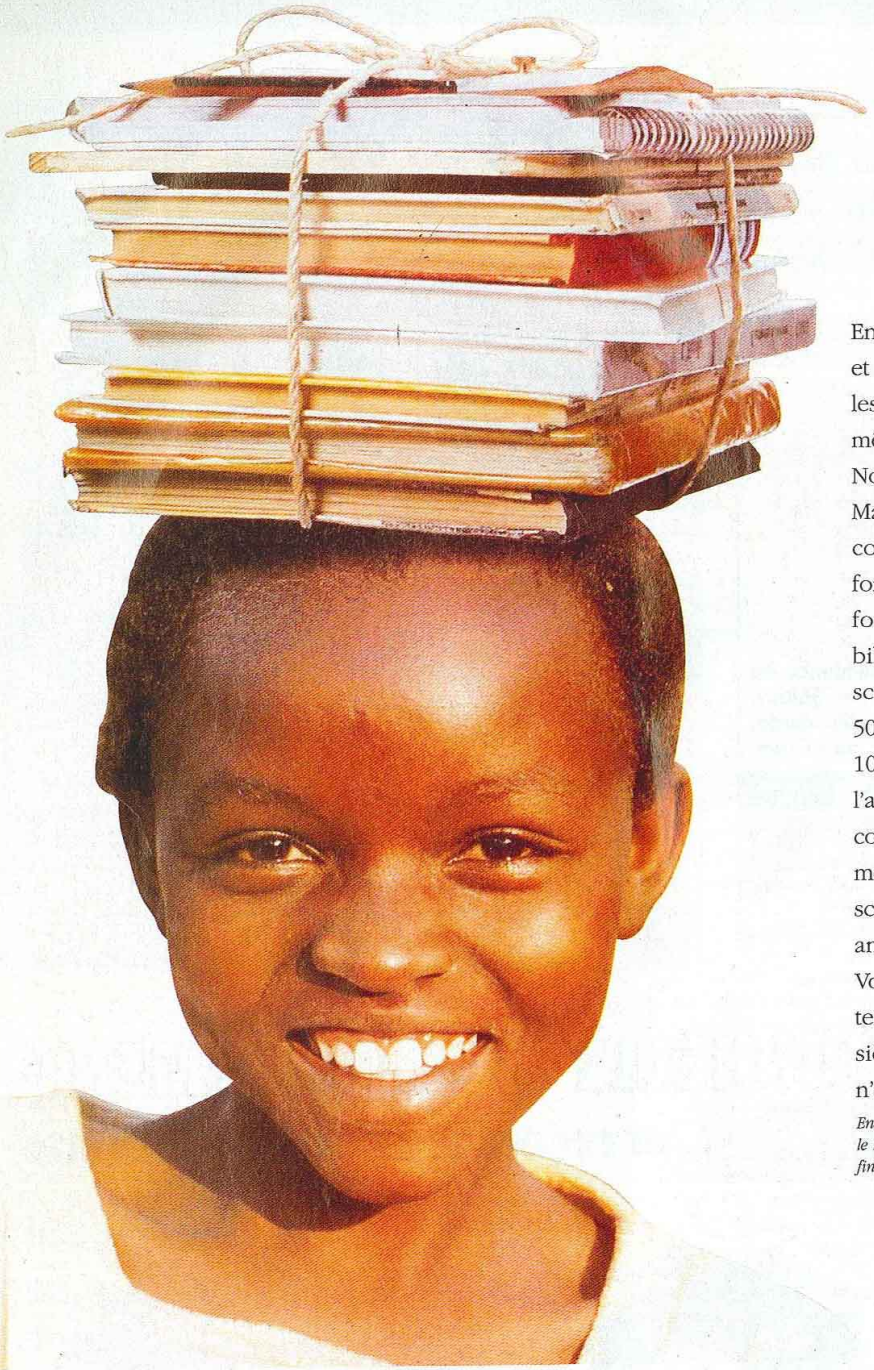
☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro : ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Date d'échéance : ☐☐ ☐☐

Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

Offre valable en France métropolitaine.



POUR 100 FRANCS PAR MOIS, DONNEZ À UN ENFANT DE VRAIS SOUCIS D'ENFANT.

En parrainant dès maintenant un enfant avec Aide et Action, vous lui donnez la possibilité d'avoir les mêmes soucis que nos enfants mais aussi les mêmes rêves.

Notre action ? La construction d'écoles, bien sûr. Mais cela ne suffit pas. Alors nous créons les conditions pour une bonne scolarisation : formation des maîtres, équipement des écoles en fournitures et manuels scolaires, création de bibliothèques, cantines, pharmacies, jardins scolaires, accès à l'eau potable, etc... Avec 500 000 enfants scolarisés et 1 600 écoles dans 10 pays, Aide et Action, c'est depuis 17 ans l'assurance que l'argent de votre parrainage est consacré à l'éducation des enfants du-bout-du-monde. Et quelle meilleure preuve que les progrès scolaires d'un filleul que l'on suit année après année !

Votre aide ? 100 F par mois. 85 F sont affectés au terrain et seulement 15 F aux frais de gestion du siège. Avouez qu'il y a longtemps que vous n'avez pas dépensé 100 F de façon aussi utile.

En 90 et 95 la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes a décerné le Prix Cristal à Aide et Action pour la transparence de son information financière. Aide et Action est membre du Comité de la charte de déontologie.

Aide et Action

Parrainez un enfant du-bout-du-monde.

APPEL GRATUIT
N° Vert 0 800 000 586

Bon à découper et à envoyer à: Aide et Action - 53, boulevard de Charonne - 75545 Paris Cedex 11.

❑ OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.

Merci de m'adresser rapidement le dossier complet avec la photo de mon filleul. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Sur ce premier chèque, 20 F seront destinés à mon abonnement annuel au bulletin trimestriel

☐ Je préfère une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant mais je vous envoie un don de: ☐ 100 F ☐ 200 F ☐ 300 F ☐ autre: ..... F

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. CON09

Prénom .....

Nom .....
En majuscules SVP

N° ..... Rue .....

Code postal ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊ Ville .....

Tél. ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ ⌊_⌊_

Profession (facultatif) .....

Conformément à la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant, figurant sur notre fichier. Il suffit pour cela de nous écrire.

DMB&B. Photos : J.C. Thorel/M. Roulier. Espace offert par le support.

REPARATION CONSOLES

TRANSFORMATION MULTI STANDARD PLAYSTATION

85F

- SUR PLACE
- PAR NOTRE TECHNICIEN
- GARANTIE 3 MOIS

CENTRE DE MAINTENANCE
- SONY
- SEGA
- NINTENDO

- DEVIS GRATUIT
- REPARATION GARANTIE 3MOIS

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

WARE CENTER

14 BIS, RUE CAULAINCOURT - 75018 PARIS

TEL : 01 42 52 22 33

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES+

SHOP IN'

Shop in' répond aux besoins spécifiques de communication des

revendeurs indépendants :

Modules adaptés à chaque budget publicitaire

Espaces adaptés à chaque message

SHOP IN'

le guide d'achat le plus fiable et le plus complet de son univers

UNE NOUVELLE ETOILE DANS VOS JEUX

SKY GAMES

Le spécialiste du jeu vidéo

RACHAT • VENTE• ECHANGE

PLAYSTATION • SATURN • MEGA DRIVE • SUPER NINTENDO • GAME BOY • GAME GEAR • CD ROM • PC

106, rue de Rouilly 75012 PARIS 01 43 45 45 25

Métro Daumesnil (100m de la place Daumesnil)

371, rue de Vaugirard 75015 PARIS 01 45 39 24 80

Métro Convention

ECHANGEZ vos jeux à partir de 20F*

Jeux 8 bits, jeux 16 bits = 30 F, 32 et 64 bits = 50 F

(contre un jeu de même valeur - même console)

NEUF et OCCASION

MANDINET GAMES

Vente - Achat - Echange

Playstation occaz : 599 F

Les titres : Bloody Roar - F Fantasy 7 - Cool Boarders 2 - Fifa 98 - Duke Nukem - Moto Racer - T Raider 2 - Castlevania - Gex 3 D - Nagano - C Bandicoot 2 - Bushido Blade - Bomberman World - Toca - Riven - Theme Hospital etc...

PARIS 12É

NEUFS & OCCASIONS

Nintendo 64 occaz : 699 F

Golden eyes - Fifa 98 - ISS 64 - Mario Extreme G - Diddy Kong Racing - Lylat wars - TG Rally - D Nukem 64 - Bomberman 64 - NFL Quaterback - WCW vs NWO - NAGANO 64 - NHL Quaterback - Wave Race etc...

Nous rachetons des jeux, accessoires et consoles : S.SATURN - PLAYSTATION - NINTENDO 64 - GAME BOY - GAME GEAR aux meilleurs prix du marché, paiement cash immédiat.

Echange de jeux à partir de 20 F ou possibilité d'échange gratuite.
Important : Vous faites erreur sur l'achat de vos jeux d'occasions, nous vous échangeons gratuitement pendant 24 h.

245 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS
Tél : 01.43.42.49.87 - M° : Dugommier ou Daumesnil

TRY A GAME Porte d'Auteuil

L'achat sans risque : essayez les jeux - même neufs - avant de les acheter !!!

11, rue Chanez - 75016 PARIS

Reprises - échanges - rachat tout matériel

FRANCAIS - IMPORT

01.40.71.60.61

VPC PLAYSTATION OCCASION

Formula 1 - Street Alpha - Vandal hearts	79 F
Pandemonium - Fifa 97 - Crusader No R.	99 F
Legacy - Hard Core 4x4 - Casper - Doom	99 F
Soul Blade - Tekken 2 - Die Hard T	129 F
Explosive Racing - Power Soccer 2	149 F
Bio Hazard 2 - Cool Boarders 2 Jap	199 F
V Rally - Jurassic Parc - Risk - FF 7	199 F
Tomb Raider 2 - Crash 2 - Odd World	249 F
Toca TC - Fifa 98 - Nagano - Bloody Roar	249 F
Dark Omen - Diablo - Need FS 3 - Gex 3 D	279 F
Snow Racers - Jet Rider 2 - Riven - Chill	279 F
Console PSX Occaz 790 F + 1 jeu occaz offert	

etc ... etc ... etc ... etc ... etc ... etc ... etc ...

SERVICE TECHNIQUE PSX

Transformations multistandard, Réparations, reprises consoles H.S.

Toutes les NEWS PC occaz à partir de 39 F

Jeux Occaz SATURN à partir de 79F

Console occaz+1 jeu 549 F

Jeux Occasion N64

Mario - Extreme G - Pilotwing - Turok	199 F
Mario Kart - Lylat Wars - Mortal Kombat	249 F
Golden Eyes - Fifa 98 - HLH Brakaway 98	299 F
N64 Occasion avec Mario occaz	979 F

Egalement Jeux/Consoles Occaz sur : MS, MD, NEC, SNES, GB, GG, NEO GEO

*offre non contractuelle, dans la limite des stocks disponibles

Pour votre sécurité tous nos envois sont en Colissimo recommandé (24/48h) 35 F de 1 à 4 jeux.

MODIFIEZ votre PlayStation VOUS MÊME.

KIT facile à poser. Livré avec photo couleur et notice.

59F Port compris

PACK MODIF
KIT + Cable RGB

99F Port compris

N'oubliez pas de joindre votre réglement

TEKKEN 3
DEAD OR ALIVE
X-MEN VS. STREETFIGHTER
GRAN TOURISMO

488F L'unité Port compris

FANTAISY GAME
52 Rue de l'Université 69007 Lyon
Tél. : 04 72 71 34 44

POUR JOUER AVEC TOUS LES JEUX PLAYSTATION
ex. : TEKKEN 3, GRAN TOURISMO, RESIDENT EVIL 2...

MODIFICATION PLAYSTATION 90F
PAR NOTRE TECHNICIEN (en 10 min)

CABLE RGB PlayStation 55F

MEMORY CARD PlayStation 69F

La meilleure adresse sur PARIS :

TAÏ YOU VIDEO
44 Avenue d'Ivry
Centre Commercial Oslo
75013 Paris Métro Porte d'Ivry
Ouvert 7/7j de 10h à 20h

La modification annule la garantie de votre console.

SHOP IN'
crée l'événement !

780 Frs ce module publicitaire

01.41.86.16.32

MODIFIEZ-VOUS MEME VOTRE PLAYSTATION POUR 65F +5F DE PORT

avec notre puce universelle jouez à tous vos CD PSX

avec instructions et plan de montage ...

CABLE RGB PSX 65F +10F PORT

world game
centre cial orlydis
av place du fer à cheval
94310 ORLY Tel : 01-48-52-04-03

NOM
PRENOM
ADRESSE

VILLE
CODE POSTAL

Nbr puce.....X 70F
Nbr RGB.....X75F
(port inclus)
Total .....

MODIFICATION DE PLAYSTATION PAR NOTRE TECHNICIEN

99F LA MODIF.....!!!!!!

2 ADRESSES AU CHOIX

1ère ADRESSE
2ème ADRESSE

CRASY MOUSE GAME
41, rue St Honoré
PARIS 75001 Tél 01-42-33-09-99
METRO CHATELET

MAGASINS CONTACTEZ NOUS, PRIX IMBATTABLES

La modification fait sauter la garantie de votre console...

Games Game

NEUF / OCCASION
RACHAT ECHANGE
DEPOT-VENTE VPC
REPARATION

Jeux et Consoles
PlayStation NINTENDO64

GAMES WORKSHOP | Cartes MAGIC

-20% sur les jeux marqués d'une pastille bleue sur présentation de cette publicité.

30, av. Jean Moulin *(fond de cour)*
78380 BOUGIVAL
Tel/Fax 01 30 82 25 02

DMBRB. Photos : J.C. Thotet/M. Roullier. Espace offert par le support.

PETITES ANNONCES

emap•alpha
150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Directeur délégué
Gorune Aprikian (16 10)
Directeur du marketing
Roland Claverie (17 63)
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian (16 03)

CONSOLES+
150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 41 86 16 96
Fax pub : 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette van Paaschen (16 72)
Rédacteur
Richard Homsy (Spy)
Chef de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher
Création maquette
Catherine Verchère
Maquette
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1er maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani, correspondant permanent au Japon, Gia-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Fabrice Collin, Tiburce Oger, Nathalie Reuiller, Bernard Rougeot, Philippe Karakasyan, Pascale Péron, Bomboy.
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chef de publicité
Caroline Rotté (16 32)
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Fabrication
Isabel Delanoy (17 90)

Service abonnements
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (11 numéros) : 297 F (TVA incluse)
Etranger : 1 an (11 numéros) : 398 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 397 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets), BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **PCA et directeur de la publication :** Keith Marriott. **N° de commission paritaire :** 73201. **Dépôt légal :** mars 1998. **Photocomposition, montage :** Euronumérique. **Photogravure :** EPS, PPDL. **Imprimeries :** BV Roto, Tremblay-en-France (93); Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse. **Département diffusion : Directeur délégué :** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : **Synergie Presse :** 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E 76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

ISSN 1162-8669.

VENTES

PLAYSTATION

Vds jx PS et SAT (US et jap) de 100 F à 200 F pce. **Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 01.49.11.13.76.**

Vds 5 jx PSX V-Rally, Fifa 97, Soulblade,... de tout : 500 F. **Mikael UZAN, 9 ter, rue de l'Abbé Fleury, 95100 Argenteuil. Tél. : 01.39.47.07.21.**

Vds Resident Evil sur (PSX et 2 jx MD) px à déb. **Olivier TRANCOSO, 9 route de Meulan, 95450 Villette-Condécourt. Tél. : 01.34.66.35.79.**

Ech. jx PSX récents FR/JAP/US, px : 135 F. **Jean-Marc GOTTAR-BERNARD, 11, av. de la Zibeline, 77240 Cesson. Tél. : 06.60.51.67.34.**

Vds PS + INC + 2 man. + 3 jx (Tomb 2, FF7, Vrally) : 1 000 F ou vds jx. **Nicolas GONON, 18, cours Suchet, 69002 Lyon. Tél. : 06.14.04.94.04.**

Vds jx PSX : Croc : 250 F; Vraly 250 F, Total Nba 97 : 100 F RRR : 100 F. **Stéphane COUVEZ, 11, rue Aubin Olivier, 95700 Roissy-en-France. Tél. : 01.34.29.03.78.**

Vds Micro Machinens, Pande monium et Tobal n° 1. **Antoine MICHEL, 43, rue des Charmes, 54136 Bouxière-aux-Dames. Tél. : 03.83.22.87.76.**

Vds Démos PSX et PC, px : 5 F à 10 F ou éch. ctre volant N64 + MRC. **Benjamin LEVEQUE, 42, rue Joël Recher, 13007 Marseille. Tél. : 04.91.31.67.78.**

Vds, éch. jx PSX et N64, rés. Evil II, Tom Raiders II. **Julien TAN, 158, rue de l'Epeuple, 59100 Roubaix. Tél. : 03.20.24.02.38.**

Volant + Pédales avec ou sans jx Need For Speed 2, px : 500 F. **Julien SIX, 9, rue Ernest-Renan, 59280 Armentières. Tél. : 06.12.37.38.12.**

Vds PSX Multistandard + 23 jx + Memocard + man. px : 2 500 F. **Régis LE JEAN, 15, rue Pavé Neuf, 77250 Moret-sur-Loing. Tél. : 06.12.35.71.28.**

Vds ou Ech. Résident Evil : 190 F. **Nicolas MICHOTTE, 20, rue Rogissart, 08000 Villers-Semeuse. Tél. : 03.24.57.67.96.**

Vds Jx PS (Jap et Us) à 250 F : FF7, Actics, Runabout. **Bertrand CEZARD, Champ de l'Homme, 07370 Sarras. Tél. : 06.12.74.84.98.**

Vds jx Playstation 150 F, Vds Final Fantasy VI : 250 F. **Karim OUAGUENI, 1, rue Saint Didier, 69009 Lyon. Tél. : 04.78.83.37.86.**

Vds Die Hard Trilogie (US) +Cobra Gun : 250 F, port compris. **Luc YANG, 14, villades Chênes, 95500 Gonesse. Tél. : 01.39.87.41.14.**

Vds PSX et N64 + jx + carte mém. à déb. **Jean-Michel PONTCANAL, 40, rue des Serins, 13850 Greasque. Tél. : 04.42.69.73.59.**

Vds volant + pédalier pour PSX, px : 250 F, tbe. **Audrey LEYS, 26, parc de la Lande, 94420 Le Plessis-Trevisse. Tél. : 01.45.76.33.31.**

Vds jx et man PSX : cool boarders, Iss Pro... **Jérémy ZERBIB, 7, chemin des Suisses, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 01.47.14.90.50.**

Vds Tomb Raider : 200 F, Extreme Games et Fade to Black, px : 350 F. **Jérémie ROBLIN, 08240 Boult-aux-Bois. Tél. : 03.24.71.81.01.**

Vds PSX + 17 jx (Motoracer, Nhl 98, etc.), px : 2 600 F + CD + Card M. **Antoine BOUGEL, 3 rue Pasteur, 62500 Saint-Omer. Tél. : 03.21.88.52.87.**

Vds Mbx-jx Playstation, bon prix. **Pierre CANLIA, 35 B, rue de Maubec, 38200 Villeneuve. Tél. : 04.74.96.28.52.**

Vds PSX + 2 pads Gameb + Ridge Racer, px : 450 F. **Brice VERGNERIE, 8, rue d'Houlberet, 35760 Saint-Grégoire. Tél. : 02.99.87.46.81.**

Vds PSX man. + memo card + 1 jeu : 650 F. **Jean Charles GOURLAOUEN, Kernoges, 29350 Moelans-sur-Mer. Tél. : 02.98.39.72.09.**

Vds TB2 Neuf sous emballage : 250 F; Warcraft 2 Souledge, jap : 150 F. **Tristan IMBERT, 37, boulevard Ambroise-Croizat, 69200 Venissieux. Tél. : 04.72.50.85.95.**

Vds PSX + 2 man. + MC + Twisted Metal World Tour, px : 1 400 F. **Gilles CLERC, 2, rue des Sources, 01100 Bellignat. Tél. : 04.74.73.89.18.**

Vds 10 CD Demos + 2 man. + K7 Mangas, px : 300 F. **Marian JADEAU. Tél. : 02.51.66.84.20.**

SATURN

Vds saturn + 2 pads + 3 jx neufs ; px : 650 F. **Ilan KLAPWIJK, 80 ter, av. de Fontainebleau, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : 01.45.21.04.83.**

Vds sur Saturn Dragon Ball 3 : 250 F. **Nathalie CHATAIGNIER, 28 rue dela Mothe, 60600 Breuil-le-Vert.**

Vds SAT + 3 man. + 6 jx (SEGA Rally Tomb Raider), px : 1 200 F. **Jonathan PEREIRA. Tél. : 04.72.24.10.75.**

Vds Saturn, Tomb Raider, 1 CD Démo, px : 800 F neuve. **Sébastien JULIEN, 3, rue des Guillerands, 95110 Sannois. Tél. : 01.39.98.04.90.**

Vd ou éch. Virtua Fighter Kids tre jx Hockey ou Foot ou Ctre C. **Talal SAYARI, 29, rue de l'Eglise, 13640 La Roque-d'Anthéron. Tél. : 04.42.50.53.84.**

Jx Sat : KOF 95 200 F; Night 150 F; Dayt CE : 150 F FV : 150 F. **Savath NHOTPRASA, 127, cours du Médoc, Rés. Côte d'Argent, Esc B, 33000 Bordeaux. Tél. : 0556.50.74.47.**

Vds Sega Touring Car (neuf) : 300 F. **Jose ALVES, 3, rue des Roses, 39160 Saint-Amour. Tél. : 03.84.48.74.94.**

Vds Saturn + 5 jx + 2 man. + adapt., px : 1 100 F. **David BARISEELE, 91, rue du Levant, 59200 Mourcoing. Tél. : 03.20.27.55.67.**

NINTENDO

Vds Diddy Kong Racing Vbu, éch. ctre Duke Nuken 3 D. **Sylvain BUGEON, 89390 La Tris-Lathus. Tél. : 05.49.91.83.99.**

Vds N64 Fr + 3 man. + Vibreur + 3 jx (Mario Kart, Lylat) à déb. **Guillaume PETIT, place Victor-Hugo, 31000 Toulouse Tél. : 05.61.13.79.09.**

Vds ou éch. Turok (Neuf), px : 350 F. **Jérome REVILLARD, 2, impasse des Prés Riants, 7415 Rumilly. Tél. : 04.50.01.27.04.**

Vds Mario 64, Mario Kart 64, Diddy Kong Racing px : 300 F pce. **Floren FARON. Tél. : 02.51.35.23.93.**

Vds Mario 64, Wave Race, Lylat War, px : 250 F à 350 F. **David DEFRESNE, 23 ter, rue Erambert 78250 Mezy. Tél. : 01.34.74.35.28.**

Vds Extrême G sur Nintendo 64 : 300 F. **Cédric BOREL, Le Bousquet, 30360 Monteils. Tél. : 04.66.83.64.93.**

Vds N64 + 2 man. + Golden Eyes, px : 1 100 F. **Marc-Antoine DELATTRE, 9, allée des Ifs, 77240 Cesson. Tél. : 01.60.63.15.43.**

Vds Game Boy Trans + 5 jx (Tetris, Bart, DK, Mickey, Bugs), px : 250 F. **Luis DIAS DE CARVALHO, 88, rue du Moulin Vert, 75014 Paris. Tél. : 01.40.44.06.57.**

Vds Mario Kart 64, px : 250 F. **Thibaud COUZI, 41, Grande Rue, 77120 Saints. Tél. : 01.64.20.60.23.**

Vds Man. Arcade/SNES/SFI/Pro Programmable Tir (250 F) et 10 jx Jap Cotton 100 %, Sim City, etc... 10 jx SNIN : Turok, Cruis'n USA (N64). **ARNAUD. Tél. : 04.76.46.78.58.**

Vds F Fantasy III, Spawn, Man. « Hudson » Pour N64. A. Replay : SNES et MEGA. **Adine ARNAUD, 7, rue Saint-Joseph, 38000 Grenoble. Tél. : 04.76.46.78.58.**

ECHANGES

Ech. Diddy KR ctre NBA Hang ou ach. 200 F. **Chevalier ALEX, 73 rue Eugène-Jacquet, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 03.20.98.95.29.**

Ech. Mabourg N64 ctre Golden Eye ou Pilot Wings 64. **Manuel RENAUX, 38, rue Henri-Sainsard, 62100 Calais. Tél. : 03.21.97.28.84.**

Ech. Duke Nukem 64 ctre Wayne Gretsky Hockey 64. **Nicolas CADART, 76, rue de la Haute Portière, 62600 Groffliers. Tél. : 03.21.09.17.80.**

Ech. Wipeout et Burning-Road ctre Alerte Rouge. **Richard FRANGIN, 5, place de la Victoire, 43120 Monistrol sur Loire. Tél. : 04.71.66.05.74.**

Ech. 6 CD et Démos et Segarally ou Sim City & Alien & autre. **Gérard CHOCHOY, Les Ambaysses, 46200 Souillac. Tél. : 05.63.37.06.28.**

Ech. SNIN + 10 jx + Megadrive + 10 jx contre PSX + jx. **Adrien DELACROIX, 56400 Plougoumelen. Tél. : 02.97.57.92.64.**

Ech. Saturn + 2 man. + 4 jx ctre Playstation. **Lionel FABRIE, 18, rue Fresnel, 87000 Limoges. Tél. : 05.55.34.69.20.**

ACHATS

Ach. Magazine Animeland n° 2-3-4-5-6-9-16. **Richard DIOT, 6, impasse du Cul de Loup, 41300 Salbris.**

Ach. Fig. Chevaliers du Zodiaque et jx Saturn. **Jérémias KBIBECH, 1, place Paul Béart, 37100 Tours. Tél. : 02.47.49.86.22.**

Ach. Theme Park sur PSX ou MD ou SNES : 150 F max. **Bruno FONGARO, La Charrière, 38500 La Buisse. Tél. : 04.76.55.04.57.**

Cher. Démo de Fighting Force et de Tomb Raider 2. **Romain SOTO, Chemin du Renaudel, 81370 Saint-Sulpice. Tél. : 05.63.40.10.15.**

Ach. jx PC Engine NEC. **Grégory DSORMIGRE, 173, route de Briennon, 42300 Mably. Tél. : 04.77.71.31.29.**

Ach. RPG FR, US ou JAP (FF3, Bahamut, Lagoon...) à bon px. **Grégory GEORGES, 15 rue de la Corse, 31100 Toulouse. Tél. : 05.61.76.19.13.**

Ach. jx neo geo, Co Métal Zlug Brinkinger. **Philippe MARAY, 12, rue Aristide Briand, 60100 Creil. Tél. : 03.44.24.45.04.**

Ach., éch., jx neo géo cartouche, ach. mém. card neo geo. **Florian POIZAC, 6, chemin du Salinal, 81100 Castres. Tél. : 05.63.51.04.62.**

Ach. Cardass DBZ « DP » n° 200 à 300 F, à déb. **Antoine RENARD, 23, rue de Puiseux, 95000 Cergy. Tél. : 01.30.31.90.39.**

Ach. anciens magazines. **David ECOMARD, 522, rue des Jonquilles, 62610 Ardres. Tél. : 03.21.82.35.59.**

Ach. jx néo géo cartouches, Fatal Fvry Spécial Kof 95... **Sébastien BOUCHAREL, Le Montin, 87270 Couzeix. Tél. : 05.55.39.28.72.**

Ach. Supergrafx + 6 T + jx Nec et néo geo. **Thibaut GAUTHIER, 8, rue Guillaume-Apollinaire, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 06.07.34.79.40.**

Ach. cassé et mon. Amiga 600 fonctionnant. **Alexandre STEPHANE. Tél. : 02.48.58.41.70.**

Ach. jx néo géo, cartouches à bon px. **Aline POILLEUX, 20, impasse des Myosotis. Tél. : 02.32.33.39.77.**

Ach. Nbx jx Ttes versions Dont News Etripg + PRG SFAM (50 F à 250 F). **Jérôme LE FLOC'H, 24 bis, bd des Frères-Maillet, 29000 Quimper. Tél. : 02.98.95.51.78.**

Ach. Xmen VS Street ou éch. ctre Samura, Spirit 3 jap. **Vincent ANNE, 33, rue Manet, 78130 Les Mureaux. Tél. : 01.30.99.84.43.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex

Consoles + n° 75

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
TÉL. :

MACHINES :
- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- Nintendo
- Playstation
- Saturn
- Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.**

Minitel 3615 TIPS, téléphone 08366832264 pour les jeux des consoles 32, 64 bits, et jeux PC.

TU COINCES SUR UN JEU VIDÉO ?

64

3615 TIPS®

3615 TIPS [trãt sis kẽz tɪps] n. m. (angl. fam. tips : tuyaux)

08 36 68 32 64

083668 comme téléphone 24h/24 7j/7. 32 64 comme 32/64 bits

32

LES ASTUCES
LES PLUS RÉCENTES

LES SOLUTIONS
LES PLUS CLAIRES

Minitel 3615 TIPS, téléphone 0836683264 pour les jeux des consoles 32, 64 bits, et jeux PC.

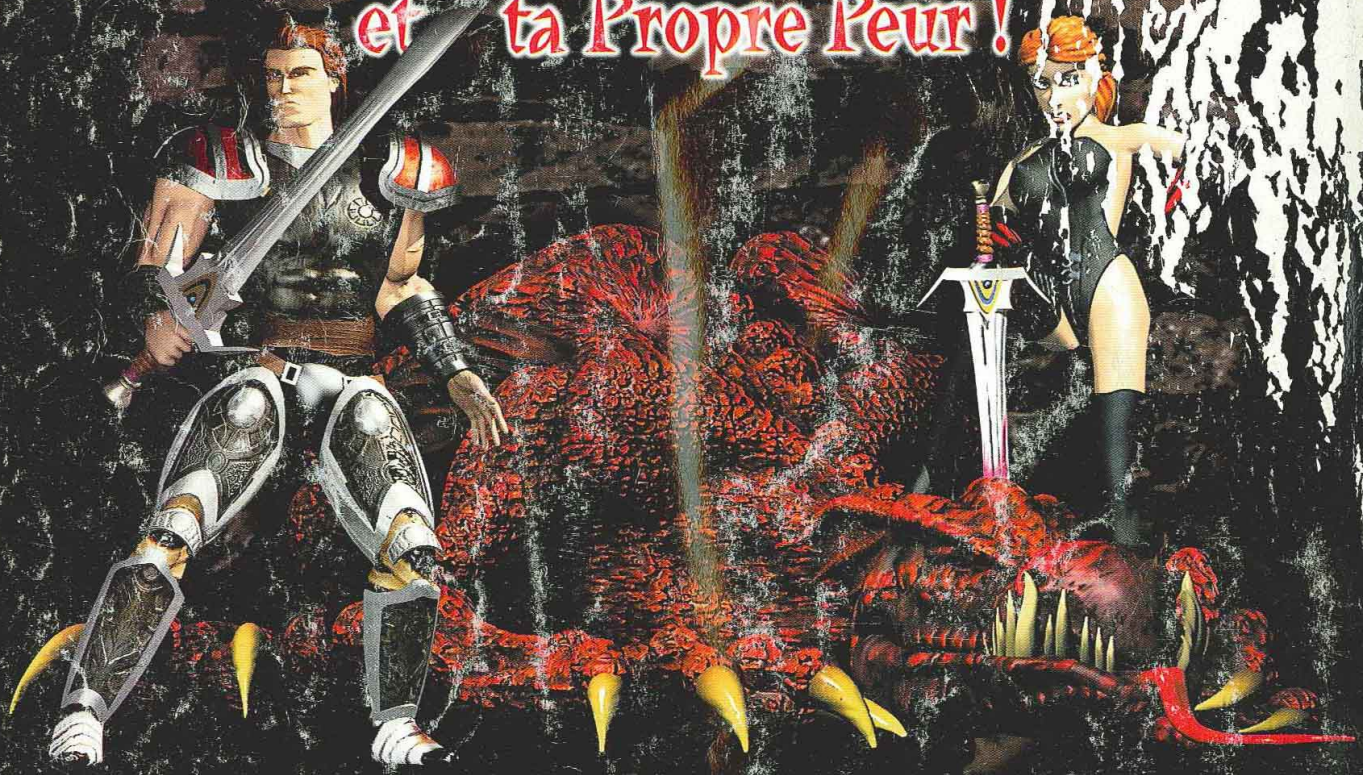
Pixtel 2,23F/MN

(Normalement, on écrit «Renversant !», sur la publicité. Mais bon, on s'en passera)

IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon

Pour Survivre, il te faudra Vaincre les Pièges, les Monstres, les Dragons... et ta Propre Peur !



Tu vas avoir besoin de ta cervelle... et de tes tripes !

ASYLUM STUDIOS EIDOS

Conseils Astuces et Solutions
Support Technique
08 36 68 19 22*
3615 EIDOS*
www.eidos-france.fr

DESCARTES INTERACTIVE

PlayStation

PC CD

OPTION

© EIDOS INTERACTIVE LIMITED. DEATHTRAP DUNGEON est une marque déposée, propriété de Ian Livingstone, utilisée avec sa permission.